

C

L

U

B

Artikel-Nr.:
5559405

Nintendo®

Jahrgang 6
Ausgabe 5
Oktober 1994**DM 2,95**unverbindliche
Preisempfehlung

Die Schlümpfe

Schlumpfiges auf dem
Super Nintendo

Chip & Chap 2

Neues vom dynamischen Duo

Und...

...mehr Tips und Infos zu Secret of Mana, Donkey Kong
Country, Duck Tales 2, Zelda 4 Super Game Boy Special...





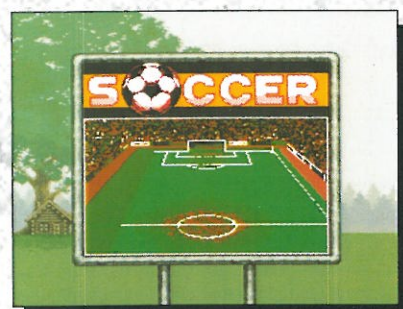
6

Das schlumpfigste Abenteuer ...



22

Affentheater auf dem Super Nintendo



48

Die Fußball-WM geht weiter



66

Dagobert ist wieder auf Schatzsuche

INHALT 5/94

Super Nintendo

Die Schlümpfe	6
Stunt Race FX	14
Secret Of Mana	18
Donkey Kong Country ..	22
Super Pinball	28

NES

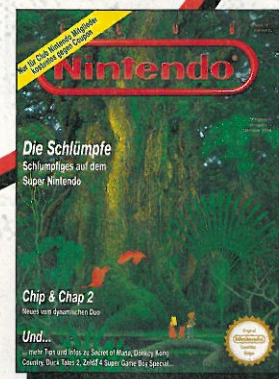
Yoshi's Cookie	58
Chip & Chap – Ritter des Rechts 2	60
Duck Tales 2	66

Game Boy

The Legend Of Zelda – Link's Awakening	32
Donkey Kong	40
Soccer	48
Wario Land (Super Mario Land 3) ..	50

CN-Special

News	3
Mailbox	4
Game Talk: Donkey Kong Country	26
Special: Pinball Fieber	30
System Charts	36
Poster: Donkey Kong Country	38
Club News	40
Kirby Comic	54
Trick Zone	70
Rätsel/Impressum	74



N • E • W • S

Neue Bücher braucht das Land: Demnächst erscheinen wieder zwei tolle Spieleberater von Nintendo im Handel. Der „Offizielle Game Boy Spieleberater 2“ ist 148 Seiten dick und berichtet über brandheiße Game Boy-Spiele wie „Donkey Kong“, „Wario Land“ und mehr. Natürlich ist das Buch vollgepackt mit detaillierten Maps und Tips & Tricks von den Nintendo-Profis. Im „Offiziellen Donkey Kong Country Spieleberater“ erfahrt Ihr alles, was Ihr schon immer über das sensationelle Superspiel auf dem Super Nintendo Entertainment System wissen wolltet. Von Hintergrundberichten über die Entstehung des 32 MBit-Knallers, bis hin zur Komplettlösung aller 111 Levels mit Karten, Tips und Tricks. + + + **Super Game Boy strikes back:** Etwas wichtiges haben wir vergessen, zu erwähnen. Wenn Ihr die Game Boy-Kassette aus dem Super Game Boy herauszieht, während das Super Nintendo Entertainment System noch eingeschaltet ist, kann es passieren, daß sämtliche gespeicherten Daten auf der Game Boy-Kassette gelöscht werden. Bei Spielen wie „The Legend Of Zelda - Link's Awakening“ kann das sehr ärgerlich sein, weshalb Ihr immer darauf achten solltet, daß Euer Super Nintendo ausgeschaltet ist, bevor Ihr Kassetten wechselt. + + + **It's hot!** Alle Jahre wieder, kurz nach Weihnachten, ist bei der Nintendo-Hotline die Hölle los. Klar, daß Ihr dann öfters das Besetzt-Zeichen hören werdet. Gebt aber nicht auf und betätigt die Wahlwiederholungstaste am Telefon, um es gleich (!) wieder zu versuchen. So klappt es bestimmt.

Hallo Club Nintendo Leser,

... alle reden von Donkey Kong Country! Da haben wir uns bei Nintendo entschlossen, Euch unseren affenstarken Star auf Video vorzustellen. Dabei lohnt es sich, das Tape genau anzuschauen und die Fragen auf der beiliegenden Postkarte richtig auszufüllen. Es gibt tolle Preise zu gewinnen! Wenn Ihr mehr über Donkey Kong Country erfahren wollt, lest den Insider-Bericht in diesem Heft und in den nächsten Ausgaben von Club Nintendo.

Euer Ron Lakos

Noch eine Frage

Hallo Club Nintendo, ich schreibe Euch, weil ich von der großen „Briefkasten-Ebbe“ gelesen habe. Erstmal ein riesiges Lob an Euch – die Clubzeitschrift wird immer besser – und an die Spiele-Hotline. Durch deren Hilfe habe ich drei Spiele geschafft. Doch hier noch eine Frage: Kann man Game Boy-Spiele, die man sonst mit Dialogkabel zu zweit spielen konnte mit dem Super Game Boy auch zu zweit auf dem Super Nintendo spielen? Auf dem Foto seht Ihr mich beim Lösen eines komplizierten Nintendo-Spiels mit Hilfe Eures Spieleberaters.

Jens Baumhauer, Friedland

Leider nein, Jens, die 2-Spieler-Möglichkeiten bei Game Boy-Spielen funktionieren auf dem Super Game Boy nicht. Die Spiele haben keinen Split-Screen (wie z. B. bei „Super Mario Kart“) mit einprogrammiert, sind stattdessen auf die zwei Bildschirme von zwei Game Boys ausgerichtet. Für den heimischen Fernseher ein unlösbares Problem.



JOKE BOX

Dieses Mal haben wir nicht ganz so viele wirklich witzige Witze von Euch zugeschickt bekommen. Die ganzen Witzbolde unter Euch waren wohl im Urlaub, oder? Zum Glück hatte uns Victor Bajenova aus Aschaffenburg noch vor seinem Urlaub geschrieben.

Klaus erzählt in der Schule, er habe heute morgen vier tote Fliegen in der Wohnung gefunden – zwei männliche und zwei weibliche. Der Lehrer betrachtet ihn skeptisch: „Woher willst Du das wissen?“ „Na ja,“ antwortet Klaus, „zwei hingen am Schnaps-glas und die anderen beiden klebten am Spiegel!“

Mal 'was anderes

Ich singe Euch ein Tralala, denn Euer Club ist wunderbar! Doch leider kann ich niemals sehen, daß meine Bilder drinnen stehen. In Eurem tollen Magazin, mag das doch bald einmal geschehn. Wenn ja, dann bin ich ganz froh, und sage Euch: „Nur weiter so!“ Wenn nicht, dann werde ich ganz sauer, und verzichte gern auf Eure Spielepower.

Thomas Wilkinson, Darmstadt



Traurige Geschichte

Ich, Lydia (14), sitze hier im Kerzenschein (ehrlich) und schreibe Euch jetzt diesen Brief. Also... ich habe eben gerade PLOK gespielt und die Flöhe rannten um ihr Leben, das könnt' Ihr mir glauben. Plötzlich „Klick!“ und ...? Was war das? Das ganze Haus war dunkel. Oh, NEIN, das Schlimmste, was einem Videospieler passieren kann: STROM-AUSFALL! Mein Hund Blacky, kehrte niedergeschlagen in sein Körbchen zurück. (Er würde sich übrigens freuen, wenn Ihr mal ein Katzen-vertilgendes Videospiel erfinden würdet. Er haßt Katzen.) So kam es also, daß ich jetzt bei Kerzenschein, einem Wirbelsturm draußen und einem Hund mit Videospiel-Entzugserscheinungen diesen traurigen Brief schreibe. Vielleicht sollte ich mir einen Game Boy zulegen. Da kann mir so etwas nicht passieren.

Lydia Wolf und Blacky, Zeithain

Unser Beileid sei Dir gewiß! Stromausfall ist nun wirklich das Schlimmste, was einem als Videospieler passieren kann. Uns ist das vor kurzem bei „Secret of Mana“ kurz vor dem Ende passiert – und wir hatten vorher lange, lange nicht abgespeichert. Claudes Wutanfall hat man wahrscheinlich noch in Frankfurt hören können.

Zu früh!

Hallo Club Nintendo, heute sende ich Euch einige Bilder von Prinzessin Toadstool, welche mein Opa mir aus Holz geschnitzt hat. Der Super Game Boy wurde bereits im Juni im Club Magazin angekündigt mit dem Satz „in ein paar Wochen erhältlich“. Er ist aber erst seit September zu kaufen. Bitte gebt doch im Magazin gleich den richtigen Termin an. Für mich bedeuten „ein paar Wochen“ drei oder vier Wochen und nicht gleich 2 Monate. Wie kommt es zu solchen ärgerlichen Informationen?

Stefanie Reck, Nürnberg

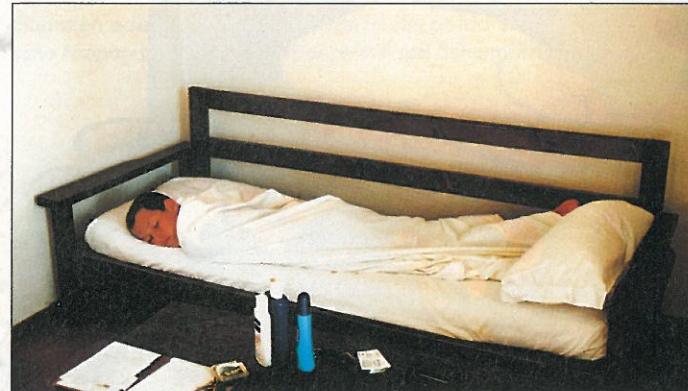
Irgendwie hast Du ja recht, Stefanie, auch für uns sind „ein paar Wochen“ nur drei oder vier, aber manchmal kommt es eben anders als man denkt. Wir geben Euch jene Informationen weiter, die wir

von den Verantwortlichen bei Nintendo in Japan bekommen. Doch manchmal gibt es bei der Produktion solcher neuer Geräte wie Super Game Boy, hinter dem die ganze Welt her ist, Verzögerungen. Die sind nicht eingeplant, aber können kaum vermieden werden.

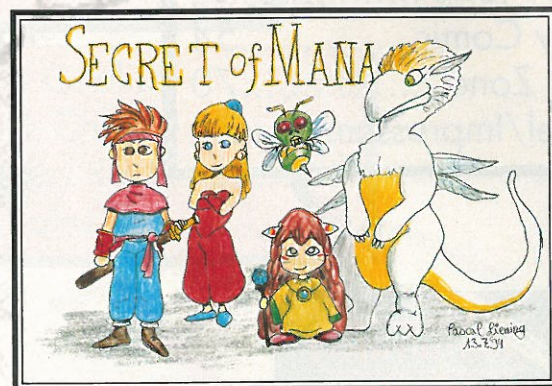


Foto des Monats

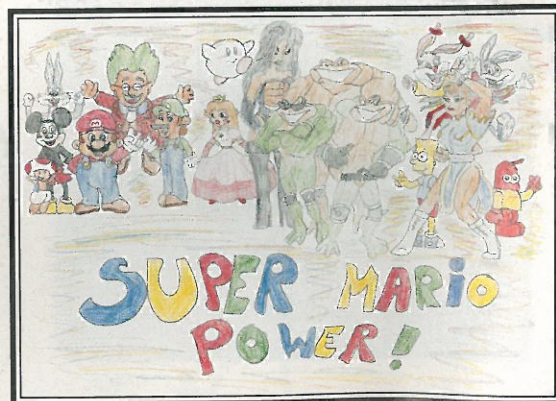
Auch eine Art, seinen Urlaub zu verbringen und garantiert einen Sonnenbrand zu vermeiden – die Mumien-Technik. Man wickle sich in ein kühles Leinentuch, so daß man sich wirklich kaum noch bewegen kann, schmiere sich vorher allerdings noch mit Sonnencreme ein (Man beachte die Sonnenöl-Flaschen auf dem Tisch!) und warte sechs Wochen ab, bis die Ferien endlich vorbei sind. Diesen Sommertip schickte uns Sebastian Seider aus Meßkirch.



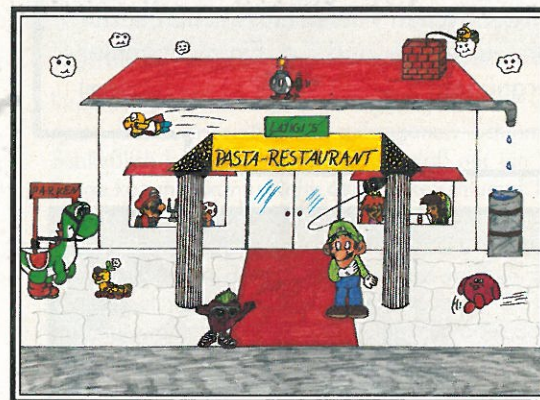
GALERIE



Pascal Liening, Dülmen



Andreas Freymüller, Heidelberg



Olga aus Bonn



Belinda Eismann, Erfurt

QUESTION MARK

FRAGE:

Warum hat sich Nintendo eigentlich gerade in dem eher kleinen Dorf Großostheim (so sieht es jedenfalls auf der Landkarte aus) angesiedelt?

(Karin Krüger aus Frankfurt)

ANTWORT:

Nintendo of Europe braucht viel Platz und den gab es in Großostheim. Für die eher dörflige Umgebung spricht die Nähe zum Rhein-Main-Gebiet mit Großstadt, Flughafen und besten Verkehrsanbindungen.

FRAGE:

In der vorletzten Ausgabe vom Club Nintendo-Magazin wurde gefragt, was die Redakteure am liebsten essen. Und ich möchte nun gern wissen, was sie gerne trinken?

(Benjamin Koch, der seinen Absender vergessen hat!)

ANTWORT:

Also habt Ihr denn sonst keine Probleme? Erst wollt Ihr wissen, was wir essen, dann was wir

im Fernsehen am liebsten schauen und jetzt auch noch, was wir trinken. Kurz und bündig: Bei Marcus, Claude, Ron und Andreas stehen immer ganze Batterien von leeren Cola-Flaschen herum. Susanne und Annette bevorzugen Kaffee und Tee.

FRAGE:

Warum kommen die Club Nintendo-Magazine in letzter Zeit oft erst verspätet ins Club Center?

(Pascal Liening aus Dülmen)

ANTWORT:

Ganz einfach, weil wir uns bemühen, möglichst aktuell zu sein. Schließlich wollen wir Euch möglichst schnell die interessantesten Infos zu neuen Spielen übermitteln. Da kann es dann schon mal passieren, daß das Magazin erst eine Woche später bei Euren Club Center ausliegt als eigentlich zweieinhalb Monate vorher geplant. Aber das Warten lohnt sich, oder?

Verständnisprobleme

Sagt mal, Jungs, wie kann ich eigentlich das Impressum verstehen? Herausgeber ist klar, ebenso wie Chefredakteur, Redaktionsleitung und Redaktion. Und da, so recht einsam versteckt unter der Redaktion, der Name Doris Kapraun. Nanu? Soviel ich weiß, beantwortet sie Briefe. Klärt mich da mal auf! Genauso sieht's mit Litho aus. Kann ich darunter Lithografie verstehen? Ist das nicht dasselbe wie Druck? Und dann wäre da noch die Club-Mitgliederverwaltung. Heißt das, RTV verwaltet uns Mitglieder? Hä... also irgendwie macht mich die Sache blöd. Liegt's an mir?

Jörg Otto, Berlin

Doris Kapraun arbeitet in der Tat im Konsumenten Service von Nintendo und beantwortet mit ihrem Team Eure Briefe, doch sie sucht auch mit ihren Leuten die Leserbriefheraus, die für das Magazin interessant sein könnten und kümmert sich um die Zusammenstellung der Profi-Top 10. „Litho“ ist in der Tat die Kurzform von Lithografie,

ist aber nicht dasselbe, sondern vielmehr die Vorstufe zum Druck. Und was die Club-Mitgliederverwaltung angeht, so hat Nintendo tatsächlich die Firma RTV damit beauftragt. Für die Verwaltung der Daten von rund 1,3 Millionen Mitgliedern braucht man schon Spezialisten, damit alles klar geht.

Vorschlag

Hallo Club Nintendo, ich habe da einen Vorschlag für Euer tolles Magazin. Wie wäre es mit noch mehr „Challenges“? Dadurch erhöht sich die Chance, daß man zumindest ein Spiel der Challenges hat.

John Goering, Dortmund

Wir lassen uns Deinen Vorschlag durch den Kopf gehen. Du hast natürlich recht damit, daß nicht jeder die Spiele hat, die vorgegeben werden. Wir bemühen uns jedoch, möglichst populäre Spiele zu nehmen, von denen wir wissen, daß viele von Euch sie besitzen.

Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbriefe –
Postfach 1501
63760 Großostheim

DIE SCHLÜMPFE



Sie sind klein, blau und schlau. In ihrem Dorf gibt es nur ein einziges weibliches Wesen und dennoch schlumpfen alle fröhlich vor sich hin. Sie sind immer fröhlich und vergnügt, denn sie zahlen weder Steuern noch Renten-

versicherung. Sie sind... DIE SCHLÜMPFE! Doch die Idylle trügt! Die freundlichen Wesen müssen immer auf der Hut sein vor Gurgelhals und Co. Ein nicht immer schlumpfiges Vergnügen! (mm)

Fehlende Zutaten!

Gurgelhals, Amateurzauberer und Hobbykoch, plant ein Festessen. Diesmal soll es ein Schlumpfaufguss mit Pommes und Ketchup sein. Die Zutaten hat er schon besorgt, nur mit den Schlümpfen hapert es noch ein wenig. Er hat nämlich erst ganze vier fangen können. Doch wie er diese Zwerge kennt, sind sie sicher schon auf dem Weg, um ihre Freunde zu befreien und dann wird er sie alle kriegen. Doch weit gefehlt, Papa Schlumpf hat nur Hefti, den Muskelschlumpf mit der Aufgabe betraut, die Gefangenen zu befreien...



Die Schlümpfe

Im Schlumpfdorf leben genau 100 Schlümpfe. Die Fläche des Dorfes beschränkt sich auf rund einen Quadratmeter. Jeder Schlumpf erfüllt eine bestimmte Aufgabe. Einige sind für Forschung und Technik zuständig, andere für die Umwelt und wieder andere für Finanzen oder Verkehr. Staatsform ist die patriarchalische Monarchie, Staatsoberhaupt ist Papa Schlumpf.



Schlubi

Einer der gefangenen Schlümpfe, den die anderen wohl weniger vermissen werden, denn nicht selten hat er eine ziemlich große Klappe und weiß immer alles besser.

Schlumpfine

Sie ist der einzig weibliche Schlumpf im Dorf. Auch sie wurde von Gurgelhals geschlumpfnappt und befindet sich nun in seiner Gewalt. Nun hofft sie auf Hilfe.



La Lalalalala
Lalalalala,
Lalalalalala La-
lalalala...

Papa Schlumpf

Der Dorfälteste. Er trifft die Entscheidungen im Schlumpfdorf und ist für die innere Sicherheit zuständig. Außerdem ist er der einzige mit Bart.

Gurgelhals

Ein mieser Typ, der sich für einen Zauberer hält. Er wohnt mit seiner Katze Azrael jenseits des Waldes, in dem das Schlumpfdorf liegt. Er ist ein schlechter Koch.



Schlumpf - In geheimer Mission!

Papa Schlumpf hat lange und sorgfältig überlegt, wen er mit der Aufgabe betrauen sollte, die gefangenen Schlümpfe zu befreien. Schließlich kam er zu dem Schluß, daß nur ein Schlumpf dafür in Frage kommen kann: Hefti, der Muskelschlumpf. Und so macht sich Hefti denn auf den Weg, seine Kameraden aus dem Kochtopf des grausamen Gurgelhals zu befreien. In den meisten der Stages muß Hefti einfach nur den vielen Fallen ausweichen, die auf ihn lauern. Manchmal jedoch bedarf es etwas mehr Geschick. Dann zum Beispiel, wenn Hefti auf Enten reiten muß oder auf Loren durch eine dunkle Höhle rast.

Unsere Hosen sind so geschnitten, daß der Puschel hinten herauschaut!



Schlumpfige Gegenstände

Auf seiner langen und schlumpfigen Reise durch den Wald findet Hefti den einen oder anderen Gegenstand, der ihm später nützlich sein könnte.



Pilze

Hinter den Pilzen kann sich ein Bonus verstecken. Um ihn sichtbar zu machen, müßt ihr auf den Pilz springen.



Himbeeren

Jede gesammelte Himbeere ist einen Lebenspunkt wert. Sammelt also alle.



Siebenwurzblatt

Für jeweils 25 eingesammelte Siebenwurzblätter erhaltet ihr ein Extraleben.



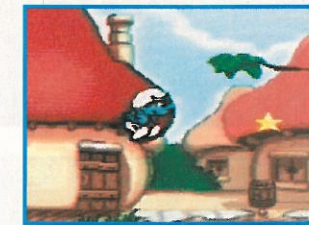
Schlumpfpuppe

Für jede eingesammelte Schlumpfpuppe erhaltet ihr ein Extraleben.



Die Sterne

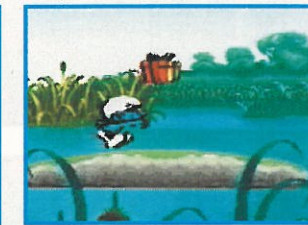
Habt ihr 25 Sterne gesammelt, könnt ihr ein Bonuslevel entdecken.



Hier sehen wir einen hüpfenden Schlumpf. Je länger man den Sprung-Knopf drückt, desto höher springt er.



Nun rennt der Schlumpf schneller. Das macht er nur, wenn man auf den B-Knopf drückt.



In einigen Stages kann der Schlumpf auch diese Box benutzen. Stellt er sie ab, explodiert sie nach einiger Zeit.

Akt 1: Das Dorf

Im ersten Level des Spiels erhaltet Ihr einen Eindruck von dem Schlumpfdorf. Wundert Euch nicht, daß alle Häuser im Dorf gleich aussehen, es gibt dort nur einen Architekten. Außerdem sind überall Pfützen, weil die Kanalisation nicht so richtig funktioniert. Hefti sollte sich genau umschaun und keinen Bonus auslassen.

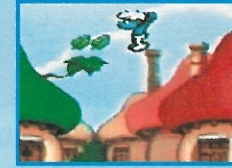
1 Ekelhafte Pfützen

Meine Güte, überall im Dorf sind Pfützen. Hefti sollte sie umgehen, um nicht Energie zu verlieren. Entweder, indem er die Pfützen überspringt oder, indem er auf die Dächer ausweicht.



2 Durch die Tür aufs Dach

Durch einige der Haustüren im Dorf gelangt Hefti auf die jeweiligen Dächer der Häuser. Auf diese Weise kann er nicht nur die Pfützen umgehen, sondern auch die Gegenstände auf dem Dach aufsammeln.



Start



Ziel



Akt 2: Der Wald

Hefti hat das Dorf verlassen und kommt nun in den Wald. Hier gibt es schon viel mehr Gefahren, als im heimischen Dorf. Überall kriechen häßliche, dämliche Waldtiere herum, an denen Hefti sich böse verletzen kann. Kein Wunder also, daß er ziemlich sauer auf die Mistviecher reagiert und einem nach dem anderen den Hals umdreht.

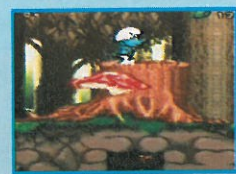
1 Erste Gegner

Von dieser Stage an, wird Hefti nicht mehr alleine durch die Gegend laufen müssen. Er bekommt Gesellschaft von einer ganzen Menge Gegner. Er sollte mit ihnen umgehen wie immer – einfach draufspringen.



2 Geheime Eingänge

Im Wald findet sich in alten Baumstümpfen so manches Versteck. In einigen Fällen lohnt es sich, der Sache nachzugehen, denn oft verbergen sich Bonusgegenstände in den alten Bäumen. Manchmal jedoch lauert auch ein Gegner unter der Erde und wartet nur darauf, daß sich ein harmloses Opfer unter den Baum verirrt.



Start



3 Ritt auf dem Blatt

Im Wald befinden sich einige gefährliche Abgründe, die unserem Schlumpf leicht zum Verhängnis werden können, wenn er seine Sprungkraft überschätzt. Deshalb sollte er auf Nummer Sicher gehen und auf eines der Blätter springen, das von oben langsam herunterschwebt. Auf diese Weise kann er sicher auf die andere Seite des Abgrundes gelangen.

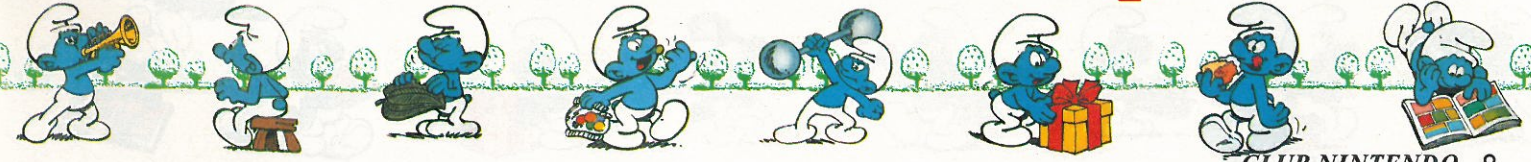
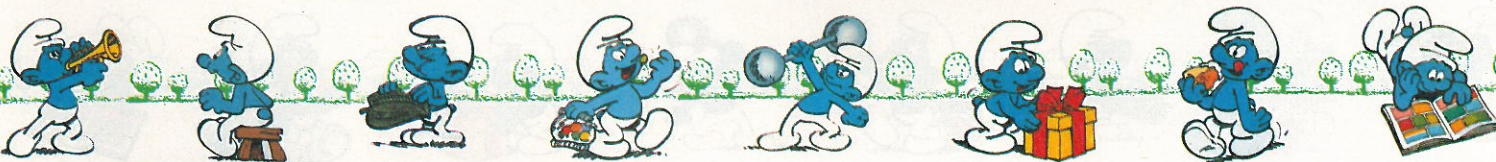


4 Blätter und Baumpilze

Auch an dieser Stelle helfen die Blätter, die von oben herunterschwebt kommen, weiter, denn nicht immer befindet sich ein nützlicher Baumpilz in der Nähe, der den Aufstieg erleichtert. So muß Hefti also sein ganzes Können aufbieten und sein Geschick beweisen, um das richtige Blatt abzuwarten, das ihn weiter in Richtung Baumkrone bringt.



Ein kleines
Präsent
gefällig?



Akt 3: Die Brücke

Kaum den Gefahren des Waldes entronnen, wartet schon das nächste Abenteuer auf unseren tapferen Schlumpf. Diesmal muß er die Brücke überqueren, um in das nächste Waldstück, den

Schwarzwald zu gelangen. Doch leichter gesagt, als getan. Die Mittelteile der Brücke müssen sich beim letzten Unwetter verabschiedet haben. Gut, daß es hilfsbereite Vögel gibt.

Hefti sollte immer sofort weiterspringen, denn die Holzbalken halten sich nicht lange in der Luft.



Auch auf dem Wasser ist es nicht viel sicherer, denn plötzlich und ohne Vorankündigung springen Fische aus dem Wasser und beißen sich an Hefti fest. Sei auf der Hut, Hefti!

Bin klein und blau, im Magen wird's mir langsam flau. Lest lieber weiter was passiert, den Faden Ihr sonst verliert...ich hasse Reime!



Hefti sollte möglichst schnell auf den nächsten Vogel springen, denn die Viecher sinken ab, wenn er zulange auf ihnen reitet.



Wenn Hefti fällt, ist es meist schon zu spät. Nur durch Zufall landet er nun noch auf einem der gefiederten Helfer.

Akt 4: Der Schwarzwald

Dieser Wald trägt seinen Namen nicht zu Unrecht, denn hier treiben die bissigen Schwarzschlumpfe und die stechfreudigen Bss-Mücken ihr Unwesen. Verflixt und zugeschlumpft!



Im Comic gibt es immer ein Happy-End. Ich hoffe, daß das in diesem Spiel genauso ist.



Dem Herbst sei Dank! Erneut fliegen Blätter durch die Luft, die Hefti nutzen kann, um Abgründe zu überwinden.



Einer der Bosse, mit denen es Hefti zu tun bekommt, ist diese Pflanze. Er muß jeden der Köpfe dreimal treffen.

Akt 5: Der See

Am Ende der Schwarzwald-Stage hat Hefti endlich sein erstes Ziel erreicht. Er hat den ersten Gefangenen, den Überraschungsschlumpf, befreit. Dieser zeigt sich sofort erkenntlich

und löst Hefti in der Befreiungsmission ab. Seine Überraschungspakete kann er auch gut gebrauchen, denn vor ihm liegt der See, die bisher längste Stage im Spiel. Diese besteht aus zwei Teilen. Im ersten müßt Ihr Euer Geschick beim wilden Entenritt beweisen und im zweiten Teil verschiebt es den Schlumpf auf eine unheimliche Insel.



Ich sage nur: 'Viel Spaß beim Öffnen!'



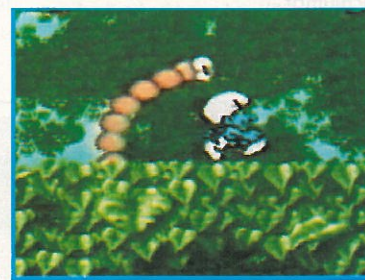
Das Überraschungspaket ist bestens dafür geeignet, Gegner und Hindernisse aus dem Weg zu räumen.



Akt 6: Das Feld

Hier muß Hefti besonders vorsichtig sein, denn es ist alles zugewuchert und der Pfad ist

nur sehr schwer zu erkennen. Das macht es schwierig, die versteckten Bonusgänge zu finden, in denen sich allerlei nützliche Sachen befinden. Nervend sind auch die Raupen, die sich zwischen den Blättern versteckt halten und sich in kreisenden Bewegungen fortbewegen.



Keine Ahnung, warum die anderen mich Fauli nennen. Ich finde es sehr anstrengend, hier in der Sonne zu liegen.



Akt 7: Der Damm

Der Damm ist eine der kürzesten Stages im Spiel, dafür aber auch eine der schwersten. Hefti muß sich gegen Schmetterlinge und Raupen zur Wehr setzen, die es ihm nicht leicht machen. Da sich die Schmetterlinge nicht vertreiben lassen, muß er ihnen geschickt aus dem Weg gehen. Im späteren Verlauf der Stage bekommt es Hefti noch mit Karakas, dem Aasgeier zu tun, der ihn mit Eicheln bombardiert. Hier muß Hefti immer in Bewegung bleiben, wenn er nicht ständig eine abbekommen will.

Ich kann zwar nicht lesen und schreiben, dafür kann ich aber diese Dinger in die Luft heben.



Bei den weit auseinanderliegenden Plattformen ist es besonders wichtig, weit zu springen.



Stellt Euch vor das Trampolin und drückt das Steuerkreuz nach unten. Auf diese Weise könnt Ihr den Gegenstand herumtragen.

Akt 8: Der Sumpf

Hier ist es irgendwie glitschig, und wenn Hefti nicht vorsichtig ist, rutscht er aus. So ist das eben an Orten, die feucht sind. Aber auch hier sind einige freundliche Gestalten unterwegs, die Hefti weiterhelfen. In diesem Falle sind

es Frösche, die gelegentlich aus dem Sumpf herausschauen. Hefti kann auf ihre Köpfe springen und so den Sumpf überwinden. Außerdem gibt es da noch Lianen, an denen sich der tapfere Schlumpf entlanghangeln kann. Am Ende der Stage trifft Hefti auf die Riesenschlange.



Ich bin Papa Schlumpf, der einzige im Dorf, der den Durchblick hat. Als Dorfältester trage ich die traditionelle rote Schlumpfbekleidung – das gehört sich so!



Hier kann sich Hefti an die Liane hängen und von ihr aus zum sicheren Ufer springen. Das ist was für Tarzan-Schlumpfe!



Am Ende der Stage wartet diese Schlange auf ihn. Hefti muß ihr dreimal auf den Kopf springen, um weiterzukommen.

Akt 9: Die Höhle



Tröt tröt trötröt
tröt, trötröt
trötröt...

Jetzt wird's duster, denn jemand hat in der Höhle das Licht ausgeschaltet. Für den Brillenschlumpf kein Problem, schließlich ist er einer der cleversten Schlümpfe. Er sollte sich auf den Boden konzentrieren.



Springt Hefty auf die Schalter in der Höhle, sprengt er dadurch einige eingestürzte Durchgänge frei.



Mit Hilfe der Kerze bringt Hefty Licht in das Dunkel. Nun kann er wenigstens sehen, wo er hinläuft.

Akt 10: Der Berg

Der dunklen Höhle entronnen, befindet sich Hefty nun auf dem Berg. Hier kann er zwar problemlos sehen, was ihn erwartet, doch so begeistert scheint er davon nicht zu sein. Er wird von wilden Känguruhs angegriffen, die sich als Hasen ausgeben. (Oder umgekehrt?) Außerdem liegt auf der Spitze des Berges noch eine Menge Schnee, was Heftis Vorankommen stark behindert. Es wartet also eine kleine Rutschpartie auf unseren tapferen Schlumpf.



Auch auf dem Berg gibt es Fernzünder, die an einem anderen Ort der Stage eine Explosion auslösen und Wege freiräumen.



Schlumpf noch mal! Das ist eine ganz schöne Arbeit gewesen, die ganzen Baumstämme zu beschriften!



Akt 11: Die Mine

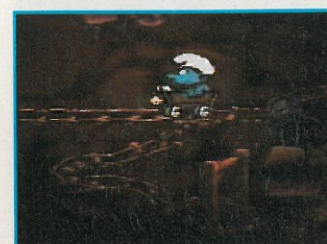
Von nun an geht's bergab! Und zwar mit einer Lore, quer durch die Mine. Doch von einem vergnüglichen Achterbahnritt kann hier keine Rede sein. Hefty muß all seine Schlumpf-Kräfte aufbringen, um im richtigen Moment die Weichen zu stellen,

andernfalls macht er eine unsanfte Bekanntschaft mit der Minenwand. Außerdem gilt es noch auf die Tore zu achten, durch die er hin und wieder hindurchheizt. Der obere Rahmen der Tore befindet sich nämlich genau in Schlumpf-, äh, Kopfhöhe und wenn Hefty sich nicht rechtzeitig abduckt, dann kracht es. Hier ist also schnelles Handeln geschlumpft.

Ein paar Vitamine zur rechten Zeit geschlumpft, erspart bittere Medizin! Schlumpfiges Ehrenwort!



Hefty durchfährt eines der Tore. Hier heißt es Kopf einziehen, sonst sieht er Sternchen.



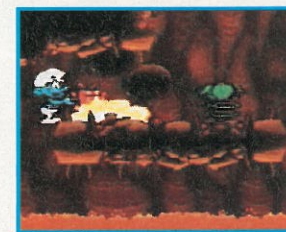
Mit den Schaltern kann Hefty bestimmen, in welche Richtung er fährt.



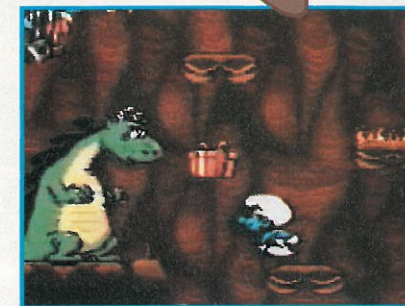
Falsche Richtung gewählt! Hefty ist in eine Sackgasse gerast und hat verloren.

Akt 12: Der Vulkan

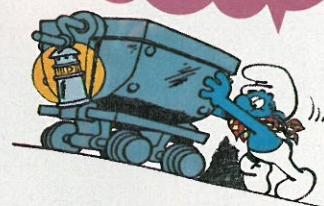
Ob er will oder nicht, in dieser Stage wird der Überraschungsschlumpf ins Schwitzen kommen. Diesmal hat er es mit einer Unmenge von Abgründen und der ständig ansteigenden heißen Lava zu tun. Seid also vorsichtig, wenn Ihr nicht wollt, daß es gebackenen Schlumpf in Lavasauce gibt. Am Ende der Stage wartet ein kleiner Drache auf den Schlumpf.



Gut, daß der Schlumpf noch ein paar von den Geschenkboxen hat. Mit deren Hilfe kann er Felsen sprengen.

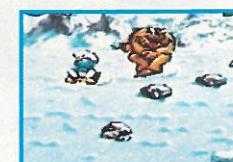


Früher habe ich ein Coupé gefahren, doch dieses Auto hier ist sparsamer!



Akt 13: Die Abfahrt

In dieser Stage fährt Hefty so richtig ab... und zwar den Berg herunter. Mit einem Schlitten rast er, jegliche Geschwindigkeitsvorschriften mißachtend, die Piste entlang. Dumm nur, daß so viele Steine im Weg liegen und diese große Katze – es könnte auch der Yeti sein – Jagd auf ihn macht.



Akt 14: Die Klippe

Der Tortenschlumpf hat die Klippe erreicht. Die letzte Stage vor dem Haus des bösen Zauberers Gurgelhals. Hier muß er sich mit drehenden Baumstämmen, dämlichen Vögeln und schwindelerregenden Abgründen abgeben. Nur gut, daß er immer noch ein paar der Torten hat. Gerne überreicht er sie den Vögeln.



Der Schlumpf „mag“ Vögel, er bewirft sie mit den klebrig-süßen Torten.



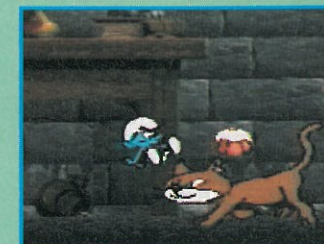
Die Löcher in den sich drehenden Bäumen sollte der Schlumpf überspringen, sonst geht's bergab.

Gurgelhals wartet!

Endlich hat es Hefty geschafft, er hat das Haus von Gurgelhals erreicht. Diese letzte Stage hat es besonders in sich. Sie ist nicht nur die längste des ganzen Spiels, sondern besteht zudem aus vier verschiedenen Abschnitten, in denen Hefty beweisen muß, was er kann. Zunächst schlägt es ihn in den Garten des Hauses, dann ins Innere. Welche Überraschung wird ihn erwarten?



Der Garten von Gurgelhals' Haus. Hier muß Hefty mit Hilfe von Seifenblasen ins Innere des Hauses fliegen.



Der zweite Abschnitt der Stage. Azrael, der Lieblingskater des Zauberers empfängt den Schlumpf. Doch wo ist Gurgelhals?



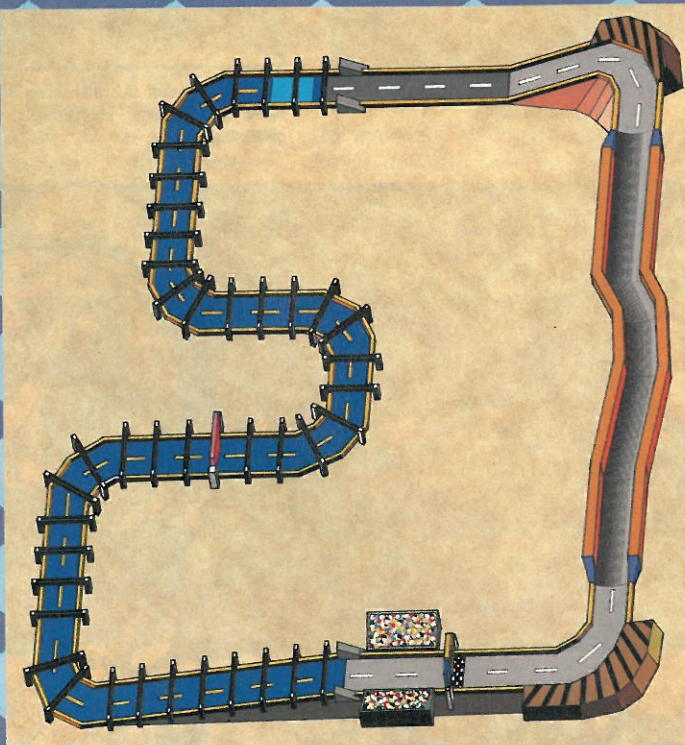
StuntRace™



BIS DER FX-CHIP GLÜHT!

Okay – Ihr habt es nicht anders gewollt: Die absolute Action ist nun angesagt. Besorgt Euch schon einmal eine Tube Sekundenkleber (Marke Betonhart), damit Ihr Euren Gasfuß an der richtigen Stelle befestigen könnt. Jetzt kann es losgehen. Wenn Ihr Stunt Race FX startet, werden die geheimnisvollen Schaltkreise des neuen FX Chips mit Power versorgt. Worauf wartet Ihr also noch? Laßt den FX-Chip glühen und stürzt Euch in die eigenwilligste Rennsimulation, seit es Videospiele gibt. (ak)

NOVICE LEVEL AQUA TUNNEL



Die Strecke des Aqua Tunnels ist ein klassischer Rundkurs mit zwei verbundenen engen S-Kurven. Sie eignet sich besonders als Trainingsstrecke, um sich mit den unterschiedlichen Fahreigenschaften der drei Autotypen im Novice Level anfreunden zu können. Wie der Name Aqua schon andeutet, geht es auf dieser Strecke recht feucht zu. Holt Euch also keine nassen Füße!

► IDEAL-LINIE!

Wenn Ihr mit Eurem Lieblingsautotypen durch den Wassertunnel heizt, solltet Ihr Euch immer an der Mitte der Strecke orientieren. Sonst kann es Euch leicht passieren, gegen die Tunnelbegrenzung zu knallen und Schutz-Energie zu verlieren.

► KRISTALLE!

Wenn während der Fahrt die Turbo-Anzeige gegen Null absinkt, solltet Ihr Euch nach blauen Power-Kristallen umsehen und diese einsammeln. Jeder Kristall füllt die Turbo-Anzeige wieder zur Hälfte auf. Aber nicht jeder Kristall ist leicht zu bekommen.



NOVICE LEVEL SUNSET VALLEY

Der Kurs Sunset Valley führt über gefährlich tiefe Schluchten und bietet einige Überraschungen. So fallen ab und zu schwere Felsbrocken auf die Strecke oder es muß wilden Tieren auf der Fahrbahn geschickt ausgewichen werden. Eine Strecke, die schon etwas größere Anforderungen an den Fahrer stellt.

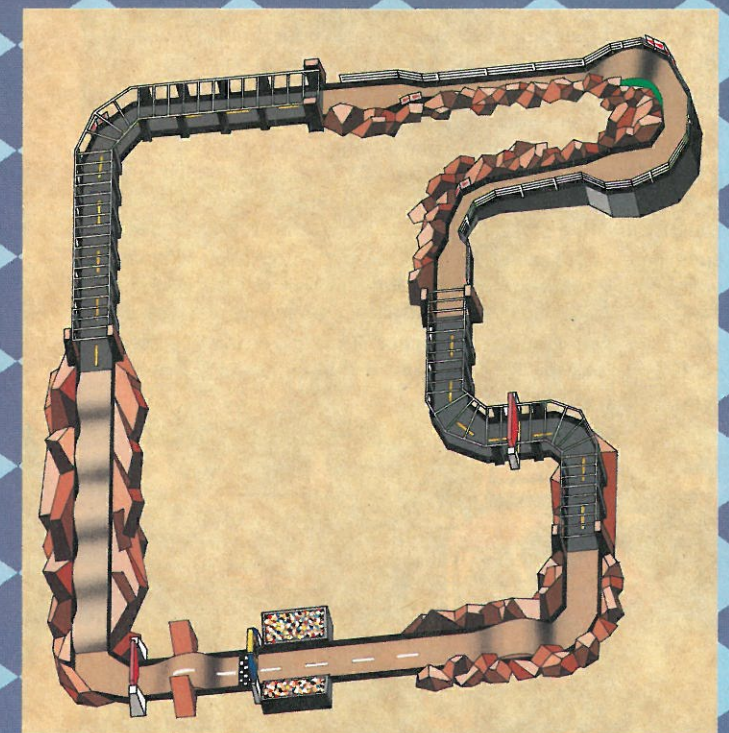
► ACHTUNG STEINSCHLAG!

Wenn Ihr die letzte Runde in Sunset Valley fahrt, solltet Ihr die Augen offen halten. Felsbrocken fallen auf die Fahrbahn runter. Zum Glück landen die Brocken auf der linken Fahrbahnseite, so daß Ihr nach rechts ausweichen könnt.



► AUF DIE BREMSE!

Obwohl in „Stunt Race FX“ wie bei jedem Rennspiel die Höchstgeschwindigkeit eine wichtige Rolle spielt, solltet Ihr Euch bei der U-Kurve in Sunset Valley ein wenig bremsen. Wer volle Kanne durch diese Kurve brettert, wird anecken.



NOVICE LEVEL NIGHT OWL



In Night Owl könnt Ihr eine besondere Rennstrecke mitten in der Stadt und bei Nacht genießen. Aber auch diese längste Strecke im Novice Level hat ihre Tücken. Die Streckenlage geht abwechselnd hoch und runter, so daß Ihr die Bremse immer im Auge behalten solltet. Mit Dauer-Vollgas ist diese recht anspruchsvolle Strecke nicht zu meistern. Ein Fall für Fortgeschrittene!

► RECHTS BLEIBEN

Die Streckenführung des Rechtskurses in Night Owl ist so gestaltet, daß Ihr bei zu hoher Geschwindigkeit nach links abdriftet. Leider befinden sich gerade auf der linken Seite Hindernisse, denen man ausweichen sollte. Versucht also, möglichst rechts zu fahren und vor der Haarnadelkurve abzubremsen.

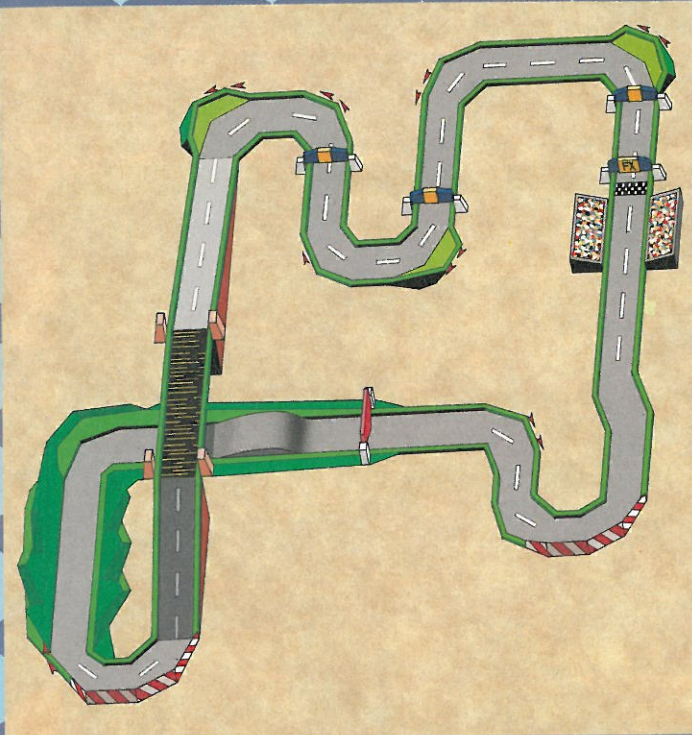


EXPERT LEVEL KING'S FOREST

King's Forest ist eine kurvenreiche Strecke, die sehr schön in einem Wald gelegen ist. Wegen dieser landschaftlichen Lage fährt man die ersten zwei Runden im Nebel, der sich erst langsam in der dritten Runde lichtet. Diese Strecke ist selbst für echte Könnern eine Herausforderung. Anfänger sollten sich nur zu Übungszwecken auf diese Bahn wagen.

► BESCHLEUNIGEN!

Die Strecke King's Forest bietet für die Hochgeschwindigkeits-Fans unter Euch zwei lange Geraden, über die man mit voller Power brettern kann. Vor und nach dieser Geraden läßt sich jeweils ein blauer Power-Kristall einsammeln, so daß Ihr wieder mit genügend Turbo-Schub für die Geraden versorgt seid. Laßt Euch die Kristalle nicht entgehen, wenn Ihr zu der Spitzengruppe gehören wollt!



EXPERT LEVEL WHITE LAND

Leise rieselt der Schnee in White Land. Nun ist diese Rennstrecke in einer Schneelandschaft gelegen. Der Untergrund ist sehr rutschig, Schneeverwehungen verengen die Straße und entgegenkommende Geisterfahrer-Schneebälle vertreiben die Langeweile. Kurz: Eine Strecke für absolute Experten!

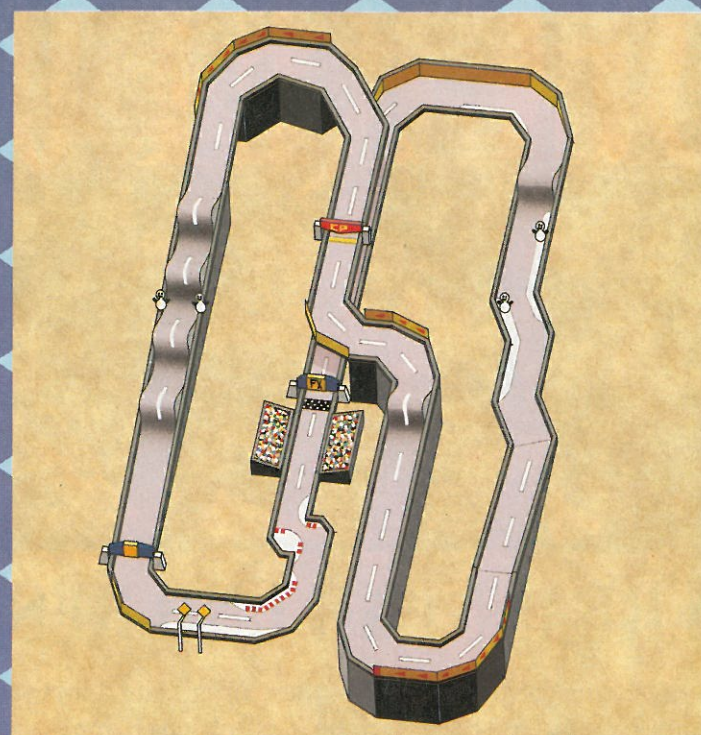
► ACHTUNG: LANDUNG!

Wenn Ihr mit einem Affenzahn über eine Sprungschanze fetzt, solltet Ihr vor der Landung darauf achten, Euch nicht in der Luft querzustellen. Ansonsten verliert Ihr zuviel Zeit und bekommt keine guten Rennergebnisse.



► EISIGE GEISTER-ROLLER!

In der Finalrunde werden Euch Schneebälle entgegenrollen. Wenn Ihr von den riesigen Geisterfahrer-Schneebällen nicht platt gemacht werden wollt, haltet Euch in der Mitte der Fahrbahn.

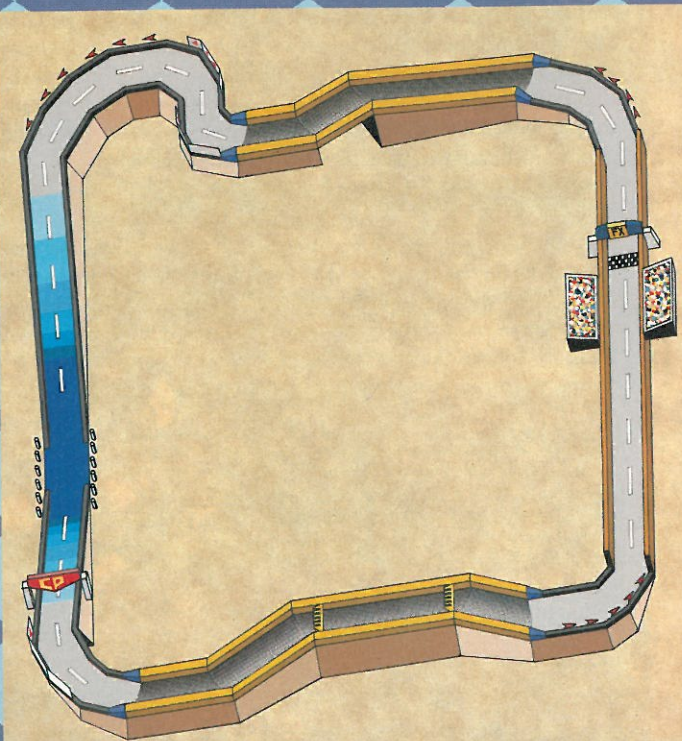


EXPERT LEVEL SEA BREEZE

Eine kräftige Brise würziger Meeresluft weht Euch um die Nase, wenn Ihr auf dem Kurs Sea Breeze an den Start geht. Die Strecke liegt mitten in einem See. Vorsichtige Kurventechnik ist somit angesagt. Rücksichtslose Raser fliegen schnell aus der Kurve ins Wasser und können dort ihren Hitzkopf abkühlen.

► BREMSSEN-TECHNIK!

Wer in Sea Breeze geschwindigkeitsmäßig auf einen grünen Zweig kommen will, sollte seine Kurventechnik perfektionieren. Hierbei sind zwei gegensätzliche Umstände unter einen Hut zu bringen: Geschwindigkeit und Steuerung des Renngefährtes. Am besten ist es, wenn Ihr Euch mit mittlerer Geschwindigkeit an eine Kurve herantastet und nun versucht, in einem Rutsch um die Ecke zu driften. Die L- und R-Tasten helfen dabei. Fliegt Ihr aus der Kurve, muß beim nächsten Versuch das Tempo verringert werden. Klappt die Kurvenfahrt problemlos, könnt Ihr die Geschwindigkeit von Mal zu Mal langsam erhöhen.

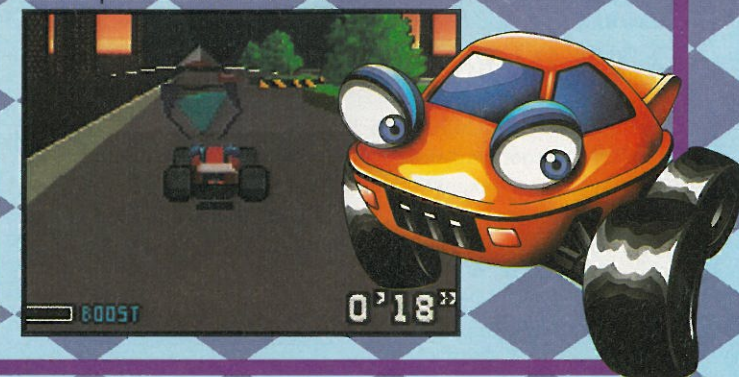
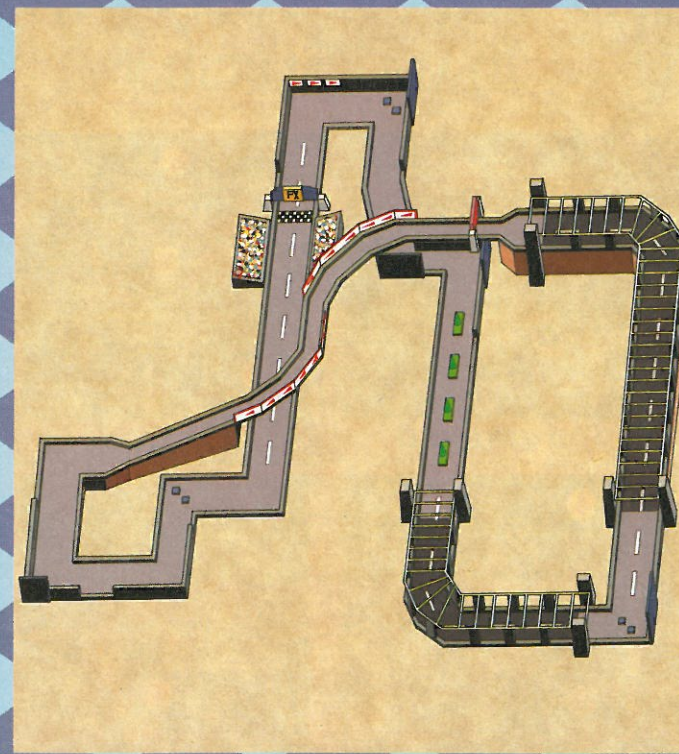


EXPERT LEVEL NIGHT CRUISE

Wie am Ende jedes Levels erwartet Euch auch im letzten Kurs des Expert Levels eine Rennstrecke mitten in der Nacht. Haltet die Augen offen, pennt nicht ein, und steuert Euren Renner so genau wie möglich. Nur absolute Glückspilze schaffen diese Strecke im ersten Anlauf. Hinter einem Streckenposter wartet eine sehr nützliche Überraschung auf den Piloten.

► STARKULT: STARWING!

Eine besondere Überraschung im Night Cruise-Kurs läßt sich für alle „Starwing“-Fans finden. Wenn Ihr im Rennen das „Starwing“-Poster berührt, erscheint ein Raumschiff und gibt Euch einen blauen Power-Kristall. Selbstverständlich bleibt es auch allen, die „Starwing“ nicht kennen, frei überlassen, den Kristall einzusammeln. Er bringt verbrauchte Energie zurück – stammt jedoch nicht vom Mars.





VERBANNUNG UND BESTIMMUNG...

Nie hätte es sich der unbekümmerte Junge aus dem Quelldorf träumen lassen, welche Zukunft das Schicksal für ihn vorgesehen hatte. Ohne sich dabei etwas zu denken, zog er ein Schwert aus einem Felsen ... und schwor damit das Unheil im Lande Mana herauf. Dort, wo er sein ganzes Leben unter Freunden verlebt hat, im Quelldorf, will man ihn nicht mehr sehen. Vollkom-

men Fremde entpuppen sich plötzlich als seine Verbündeten – denn er ist der einzige, der die bösen Mächte aufhalten kann, das Mana zu zerstören. Nach den ersten Schritten in dieser Mission ist der Junge mittlerweile nicht mehr allein. Das Mädchen aus Pandoria und eine kleine Koboldin stehen ihm mit all ihren Kräften mutig zur Seite. Werden sie es gemeinsam schaffen? (pn)

DIE MAGISCHEN TELEPORTER

Nachdem die drei neuen Freunde in der Zwergenhöhle vom Schmied Berti eine Axt erhielten, begeben sie sich nun in das Hexenwäldchen.

Für den Jungen und das Mädchen schon der zweite Besuch – doch nun können sie die Hindernisse, die sie vorher stoppten, mit der Axt aus dem Weg räumen. Der Wald ist verhext – kein Zweifel! Um von einem Waldstück zum nächsten zu kommen, muß man zum Beispiel magische Teleporter benutzen.



ERST ZU ZWEIT UND DANN ZU DRITT

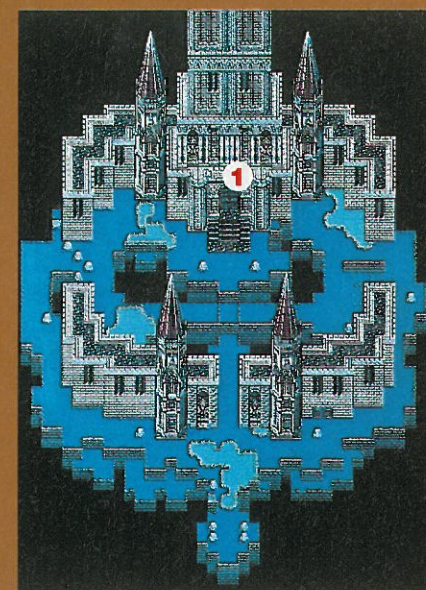
Falls das Mädchen bislang noch nicht den Jungen begleitet, trifft ihr nun hier im Hexenwäldchen auf sie. Sie braucht dringend eure Hilfe, denn allein wird sie mit den vielen Widersachern nicht fertig. Zum Dank schließt sie sich Euch dann an.



HEXENWÄLDCHEN

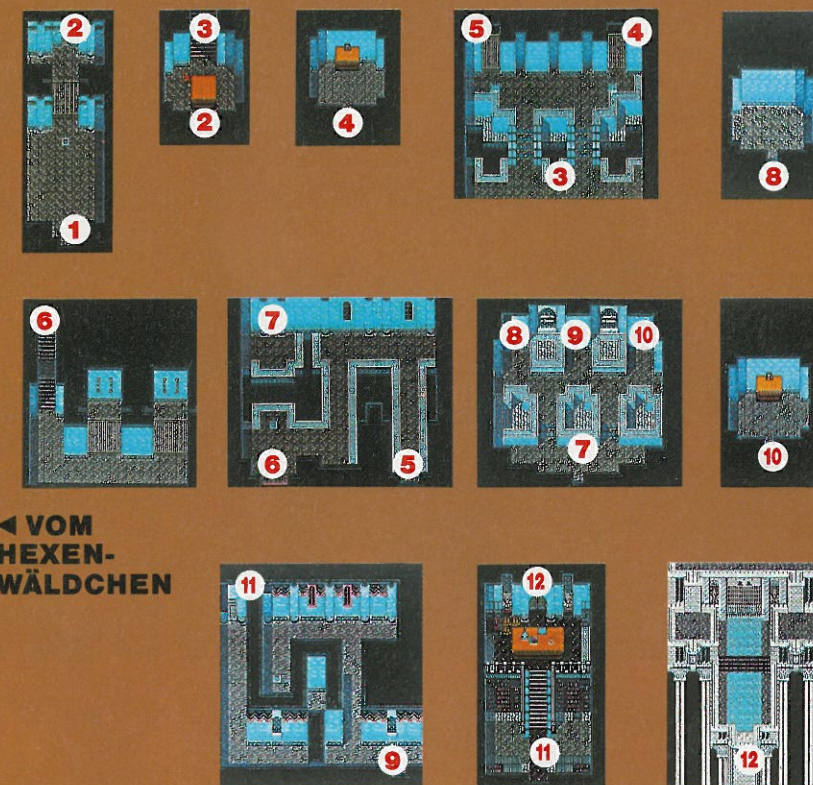


TURAS SCHLOSS



◀ VOM
HEXEN-
WÄLDCHEN

Nachdem die Freunde sich im Hexenwäldchen bei Raffi, dem Wucherkater, mit allem versorgt haben, was man so braucht, finden sie endlich den Weg zum Schloß der Hexe Tura ... ein geheimnisvoller Ort! Nicht einmal die Möbelstücke sind das, was sie vorgeben zu sein ...



VON BRÜCKEN UND SCHALTERN

Tiefe Abgründe tun sich im Schloß vor den drei Streitern auf. Doch Schalter lassen die Brücken aus dem Nichts heraus auftauchen. Ein ganz spezieller Schalter allerdings funktioniert nur dann, wenn alle drei sich darauf stellen. Nur gut, daß noch keiner der Drei den Sensenmann gesehen hat!



HAGEN UND DIE HEXE

Tief im Inneren des verhexten Schlosses treffen die Freunde auf Hagens Truppe. Die Hexe hält sie gefangen, doch Hagen konnte noch nach Pandoria entfliehen. Auch Raffi ist bei den Soldaten und bietet seine Dienste an. Nun geht es weiter zur Hexe! Doch die ist nicht begeistert von dem Besuch ...



EIN TIGER ZUM SCHMUSEN?

Ohne lange zu fackeln, schickt Tura die drei Freunde in den Käfig ihres Schmusekaters. Der Name scheint überaus unpassend für diesen Monsterkater. Die drei setzen sich gegen seine gefährlichen Angriffe zur Wehr – mit Distanzwaffen.



TURA ZEIGT HERZ

Der Sieg über ihren Schmusekater hat Tura wieder zu Verstand gebracht. Sie erklärt, sie habe unter einem unseligen Bann gestanden, der sie Dinge tun ließ, die sie gar nicht wollte. Dankbar gibt sie dem Jungen eine Peitsche, die auch als Enterhaken benutzt werden kann, wenn man Abgründe überwinden will.



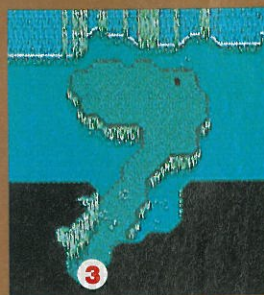
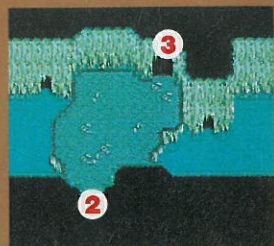
HELFT DEM ELEMENT DES WASSERS!

Durch die Peitsche können die Freunde eine Abkürzung durch das Hexenwäldchen nehmen und landen mit einem Teleporter direkt vor dem Wasserpalast. Sie schauen kurz bei Aquaria rein. Sie ist schrecklich aufgeregt, denn Frosta, das Element des Wassers, welches das Siegel des Mana Samens im Palast bewacht, wurde in eine Höhle hinter einem Wasserfall entführt. Aquaria bittet die drei mutigen Kämpfer, Frosta zu befreien.



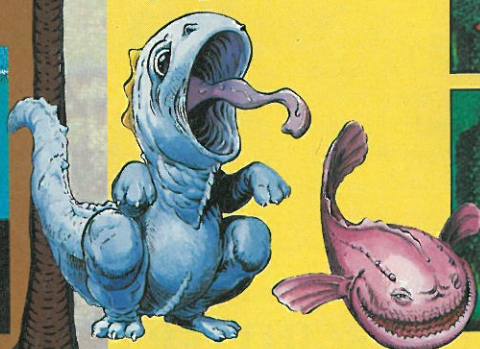
WASSERHÖHLE

A ZUM WASSERPALAST



2 IN 1 - DIE FISCHHECHSE

Frosta wird in der Höhle von einem Echsenwesen gefangen gehalten. Zunächst wirkt der Bewacher noch recht harmlos, doch schon bald zeigt er den Befreier sein wahres Gesicht. Ohne Unterlaß attackieren die drei Streiter die Echse, gehen in Deckung vor ihrer gefährlichen Echsenzunge und hoffen, daß es bald genug sein wird.



DIE MAGIE DES WASSERS

Frosta ist froh, endlich wieder frei zu sein. Das zauberhafte Wesen verfügt über magische Kräfte, die die Kraft des Wassers aktivieren. Dankbar für ihren Einsatz, schenkt Frosta den zwei Mädchen das Wissen über einige ihrer Kräfte und verspricht, wann immer sie gebraucht wird, zur Stelle zu sein. Der Junge entrüstet sich, daß er nicht auch eine magische Kraft erhält, doch Frosta beruhigt ihn.



DAS MÄDCHEN

Eisklinge	2 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Heilaura	1 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Kraftwasser	2 MP	Hilft einem/allen Freund/en

DIE KOBOLDIN

Frostwelle	2 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Säureregen	3 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Energiesog	2 MP	Attackiert einen/alle Gegner

MIT NEUER KRAFT: ZURÜCK ZUM ELFENTEICH

Nachdem Frosta wieder in den Wasserpalast zurückgebracht wurde, begeben sich die drei Streiter nochmals zum Elfenteich. Die neuen Kräfte, die ihnen Frosta beschert hat, könnten in der Zwergenhöhle gute Dienste leisten. Endlich im Zwergendorf angekommen, entdecken die drei unterhalb des Dorfes einen Höhleneingang. Dahinter verbirgt sich ein wahres Lavameer, aber auch ein faszinierend schillernder Kristall-Orb. Die Koboldin probiert einen ihrer frostigen Frosta-Zauber aus und hat damit Erfolg: Die Lava erlischt und der Zugang zum sagenhaften Lavatempel ist freigelegt.

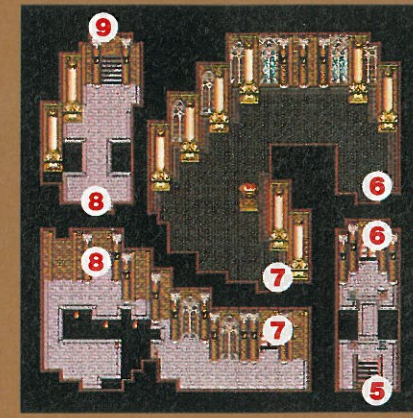
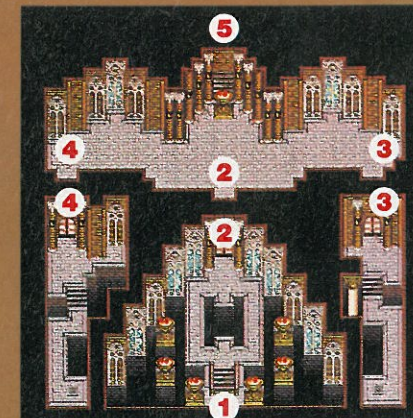


Der Kristall-Orb läßt sich durch einen Frosta-Zauber der Koboldin dazu „überreden“, die Lavamassen zu löschen.

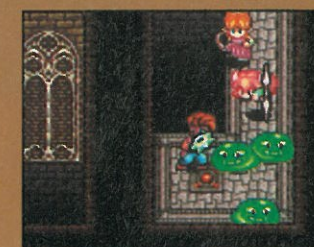
DER LAVATEMPEL



A VON ZWERGENHÖHLE



Feurige Fackeln versperren die Wege in diesem Tempel. Doch dieses Problem ist schnell gelöst, wenn man, wie die drei, herausfindet, daß versteckte Schalter diese Fackeln bewegen.



SIEG ÜBER DEN FEUER-MUTANTEN



Eine gar grausige Erscheinung erwartet die drei Freunde im Lavatempel: Der Feuermutant! Nur, wenn er seine eigentliche Gestalt angenommen hat, kann er attackiert werden. Und es ist naheliegend, daß diese Attacke mit Frostas frostigen Zaubern durchgeführt wird.



DIE MAGIE DER ZWERGE

Nach dem Kampf gegen den feurigen Mutanten treffen die erschöpften Helden auf Rocky, das Element der Erde. Zunächst etwas unwillig, doch dann mit Freude schenkt auch er den zwei Mädchen einige magische Kräfte und verspricht, da zu sein, wenn man ihn braucht.

DAS MÄDCHEN

Steinklinge	4 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Turboantrieb	3 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Schutzaura	2 MP	Hilft einem/allen Freund/en

DIE KOBOLDIN

Schlammombe	3 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Juwelenregen	2 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Efeumantel	1 MP	Attackiert einen/alle Gegner



NUN FOLGT HAGEN IN DIE PALASTRUINEN VON PANDORIA!



DONKEY KONG

COUNTRY

Während viele Videospieler schon auf das ULTRA 64 von Nintendo warten, läuft das Super Nintendo Entertainment System zu Höchstform auf. „Donkey Kong Country“ heißt das Spiel, das in jeder Beziehung (Spielspaß, Grafik & Musik) neue Maßstäbe setzt und futuristische Videospielkonsolen (vorläufig) überflüssig macht. Schon jetzt bezeichnen viele „Donkey Kong Country“ als das beste Videospiel aller Zeiten! (cm)

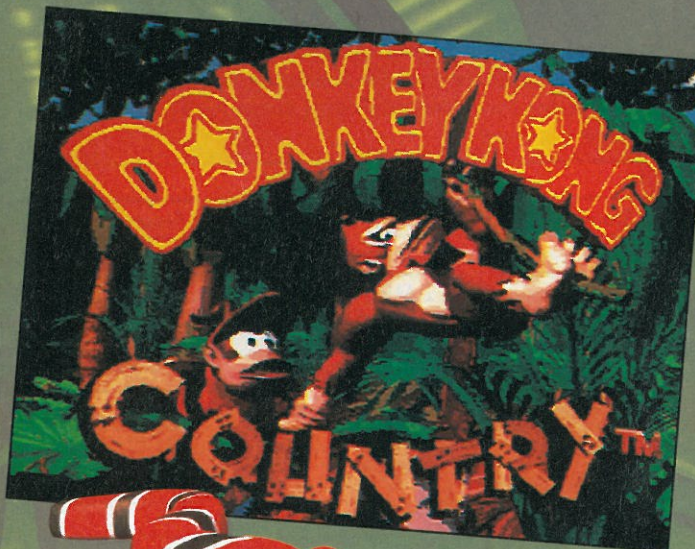
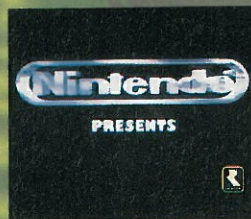


„Ich habe die Zukunft gesehen!“

Anfang der 80er Jahre begann mit „Donkey Kong“ (NES) das Zeitalter der Videospiele. Die Programmdesigner von Nintendo hatten das richtige Erfolgsrezept entdeckt: Ein fesselndes Spielprinzip und eine gute, technische Umsetzung ergeben ein erfolgreiches Videospiel! – Auch heute, fünfzehn Jahre später, setzt Nintendo nach wie vor auf dieses Erfolgsrezept. Für die Herstellung von „Donkey Kong Country“ ließ man sich das Know-How erfolgreicher Soft- und Hardwarehersteller wie Rare Limited („Battletoads in Battlemaniacs“) und Silicon Graphics (Spe-

zialeffekte in „Terminator II“ & „Jurassic Park“) aus. Das Ergebnis ist überwältigend. Mit 32 MBit ist „Donkey Kong Country“ neben „Super Street Fighter II“ das bislang umfangreichste Videospiel aller Zeiten auf dem Super Nintendo. Wenn man sich jedoch das Spiel betrachtet, erscheinen die 32 MBit noch recht wenig. – Aber, was ist eigentlich das faszinierend-

ste an diesem neuen Jump'n'Run? Die Antwort gaben uns begeisterte Spieler auf der letzten CES in Chicago: „Donkey Kong Country hat die schönste und farbenprächtigste Grafik, die ich je gesehen habe! Wenn Donkey Kong im Wasser schwimmt, ist das, als würde ich mein Aquarium betrachten.“

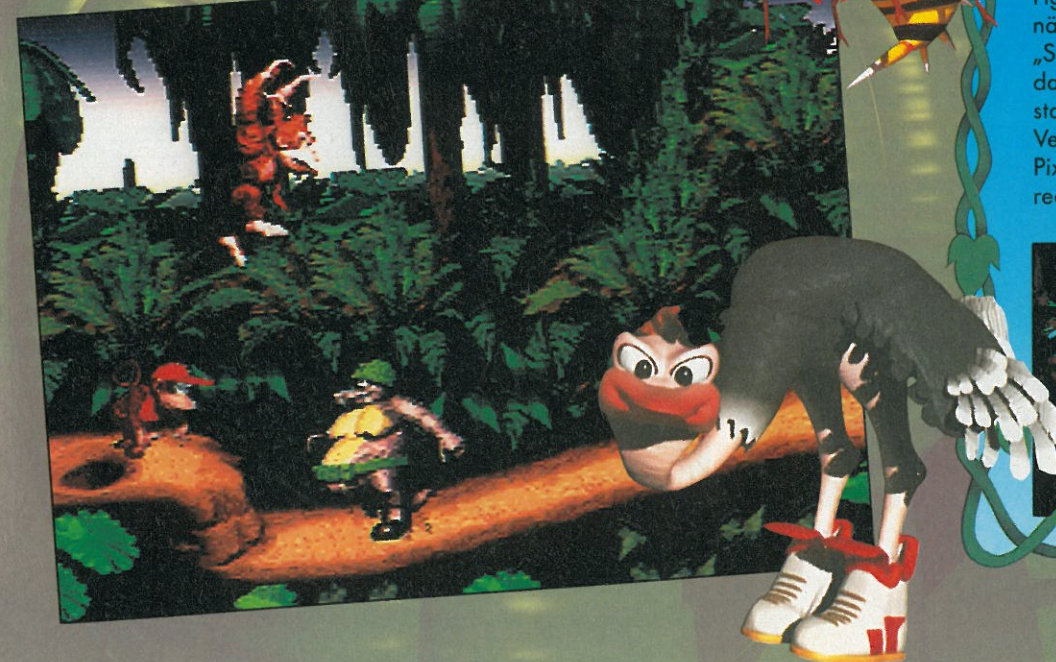


© 1994 Nintendo. Game by Rare Limited

Dreidimensionale Lichteffekte

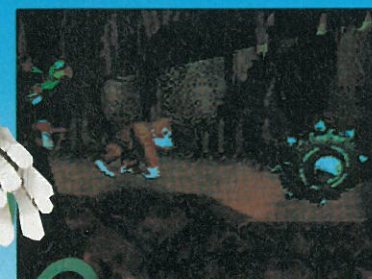
Frage: Was unterscheidet „Donkey Kong Country“ von anderen Videospielen? Antwort: Die neue Technologie (siehe ACM), die genutzt wurde, um das Spiel zu programmieren. – Auf den Screenshots kann man das

überwältigende Resultat aus über zwei Jahren Entwicklungszeit sehen. Die Spielfiguren wirken dreidimensional (siehe dazu auch „Game Talk“, Seite 26).



ACM

„ACM“ (Advanced Computer Modelling) heißt das Zauberwort! Alle Figuren und Grafiken werden zunächst als Vektorgrafik (wie auch in „Starwing“ oder „Stunt Race FX“) dargestellt. Silicon Graphics-Workstations können sehr schnell jede Vektorgrafik neu berechnen und als Pixelgrafik darstellen. So entstehen realistische 3D-Animationen.



Irgendwo im Atlantischen Ozean befindet sich eine idyllische, kleine Insel mit dem Namen „Donkey Kong Country“. Im dichten Dschungel dieses Eilands lebt der Namensgeber dieser Insel (Donkey Kong) mit seiner Familie glücklich und zufrieden, bis eines Tages etwas Furchtbares geschieht. In einer stürmischen Gewitternacht überfallen die heimtückischen Kremlings die Speisekammer der Gorillafamilie und stehlen den gesamten Bananenvorrat.



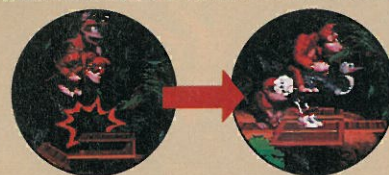
Wenn Ihr Euch mit Donkey Kong auf die Suche nach den gestohlenen Bananenvorräten macht, seid Ihr nicht alleine. Diddy Kong wird Euer ständiger Begleiter sein. Es sei denn, Ihr wollt mit Diddy spielen, dann wird sich Donkey Kong an Eure Fersen heften.



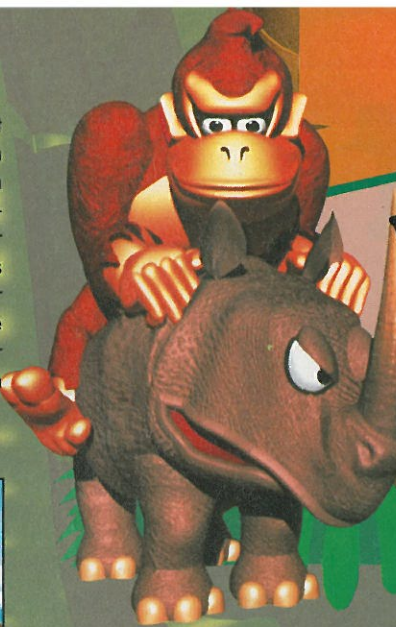
Helden des Dschungels

Donkey Kong ist nicht der einzige, der unter den miesen Intrigen der Kremlings leidet. Auch andere Inselbewohner würden die Kremlingshorde am liebsten von der

Insel verbannen, weshalb sie sofort ihre Hilfe anbieten, sobald Ihr sie in einer Holzkiste gefunden habt. Natürlich haben die Kremlings sie dort eingesperrt. Wer sonst?!



WELCOME TO D.K. COUNTRY!



Donkey Kong ist entsetzt! Nicht nur, daß die Kremlings alle Bananen gestohlen haben... Nein, sie haben auch noch seinen besten Freund Diddy entführt. Sofort macht sich Donkey auf den Weg, um Diddy und die Bananen aufzustöbern. Nicht weit von sei-

nem Baumhaus entdeckt Donkey ein Faß, in dem es poltert und rumort. Diddy ist im Faß gefangen und muß befreit werden. Nachdem das geschehen ist, suchen beide zusammen nach den Bananen.



Die affenstarke Suche nach Donkey Kongs Bananenvorrat führt Euch durch dichte Regenwälder, verlassene Bergwerke, dunkle Tropfsteinhöhlen, verschneite Berggipfel, geheimnisvolle Fabriken und viele andere Landschaften mehr. Insgesamt bietet „Donkey Kong Country“ 100 (!) verschiedene Level, die jedoch alle etwas gemeinsam haben: Die überwältigende Grafik und den perfekten Levelaufbau. Ab und zu bekommt Ihr die Naturgewalten zu spüren, wenn mit-



FAMILIE KONG

Die Kongs sind eine schrecklich nette Familie, auf die Ihr immer und überall zählen könnt. Candy zum Beispiel kann Euren Spielstand speichern, während Funky Euch sein Flugzeug leiht, um alte Levels zu besuchen.



CRANKY



FUNKY



CANDY



So etwas gab es noch nie für's Super Nintendo

Über „Donkey Kong Country“ staunt die Videospiel-Fachwelt

Die ganze Videospielwelt beschäftigt zur Zeit nur noch ein Thema: „Donkey Kong Country“, das erste 32 MBit-Spiel für das Super Nintendo, welches mit der Spitzentechnologie von Silicon Graphics produziert wurde. Nachdem Club Nintendo Euch in der letzten Ausgabe von den technischen Grundlagen des Spiels berichtet hat, können wir Euch nun das Spiel selbst im Detail vorstellen.

(pn) – „Das ist doch alles Firlefanz!“ meint Cranky Kong, der Veteran der Videospiele, der mit der neuen Technologie sowieso auf Kriegsfuß steht. Doch im Falle von „Donkey Kong Country“ liegt er damit falsch. Es gibt eine ganze Reihe gute Gründe, warum das erste 32-MBit-Spiel (neben „Super Street Fighter II“) für das 16-Bit-Super Nintendo in der Fachwelt wahre Begeisterungstürme auslöst – 32 Bit-Spielqualität auf einem 16-Bit-Gerät. Das konnte man sich bislang nicht vorstellen. Ganz klar ist es die faszinierende Grafik, die als erstes ins Auge sticht und fasziniert.

Liebe zum Detail

Die Möglichkeiten, die die neuartigen Workstations von Silicon Graphics (SGI) den Spieledesignern bieten, verursachen ein Videospielgefühl, wie man es noch nie vorher erlebt hat. Die Levels zeigen

sich faszinierend dreidimensional. Durch geschickt gesetzte Lichter konnten optische Effekte erzielt werden, die man so bei einem Videospiel noch nicht gesehen hat. Die Palmen sehen aus, als hätte man ihre Blätter poliert. Unter Wasser sieht es aus wie in einem Costeau-Film über karibische Korallenriffe. Alles scheint in Bewegung zu sein. In den Wasserleveln schaut man auf den Bildschirm und meint, man sehe durch eine Taucherbrille, denn die Wellen-Bewegung des Wassers ist täuschend echt nachempfunden. Selbst die Video-Print-Geräte, mit denen die Spielfotos gemacht werden, sind angesichts dieser totalen Animation überfordert, ein gestochen scharfes Foto zu liefern.

Die Spieledesigner von Rare Limited haben viel Zeit darauf verwendet, die neuen Möglichkeiten der SGI-Computer so weit wie möglich grafisch auszu-



schöpfen, so wie es Hollywood bereits bei den Spezialeffekten in „Jurassic Park“ oder „Terminator 2“ vorgeführt hatte. Zunächst wurden die Designer zu Naturbeobachtern – wochenlang postierten sie sich vor den Affenkäfigen des örtlichen Zoos in Twycross Works. Sie nahmen die Affen-Familie auf Video auf und machten Unmengen von Skizzen. Dann setzten sie die Beobachtungen in computer-geranderte Grafik um. Donkey und sein junger Freund Diddy sollten sich im Spiel wie richtige Affen benehmen – ein schweres und zeitaufwendiges Stück Arbeit, daß sich aber gelohnt hat, wenn man das Ergebnis im Spiel betrachtet.

Aufwendige Recherche

Doch nicht nur die Hauptdarsteller des Spiels sollten so natürlich wie möglich im späteren Spiel agieren, auch die

Nebendarsteller. Jede einzelne Figur im Spiel wurde erst einmal in der Natur beobachtet, so weit das möglich war. Bei den Haien zum Beispiel stießen die Rare-Designer natürlich auf Grenzen. Da war man dann auf Videofilme und Bücher angewiesen. Um den naturgetreuen Bewegungsablauf nachzuahmen, sind perfekt gesetzte Lichter und Schatten der Schlüssel zum Erfolg.

Das wußten schon die alten Meister wie Michelangelo oder da Vinci. Ohne Licht und Schatten wirkt ein Bild platt und eindimensional. So wurde von jedem Charakter erst einmal ein Computermodell hergestellt, so daß man sich die Figur in jeder Position betrachten und jeden Fehler entdecken konnte. Erst als man mit den Modellen 100prozentig zufrieden war, setzte man den Datensatz für das Super Nintendo um.

Der Spielspaß

Bei all der faszinierenden Grafik sollte aber auch der Spielspaß nicht verloren gehen. Darauf legten die erfahrenen Designer von Rare großen Wert, denn schließlich sind sie bekannt für witzige Videospiele. Aus den Labors von Rare, die sich in einer alten Farm zwischen Nottingham und Birmingham befinden, stammen so erfolgreiche Spiele wie „Battletoads“ oder „Snake Rattle'n Roll“.

Immer wieder wurden die Profi-Spieler von Nintendo in Amerika gebeten, die Vorabversionen von „Donkey Kong Country“ zu testen. Auch der letzte Fehler sollte eliminiert werden. Das Ziel war es ein Jump'n Run zu produzieren, welches nicht zu leicht und nicht zu schwer, aber vor allem auch fair sein sollte.

Auch der Humor sollte nicht zu kurz kommen. Immer wieder stößt man im Spiel auf Situationen, die den Spieler zum Schmunzeln bringen. Es lohnt sich sogar, nicht immer auf Erfolg zu spielen, denn die Szenen, in denen etwas nicht geklappt hat, muß man einfach gesehen haben.

Witzige Leute

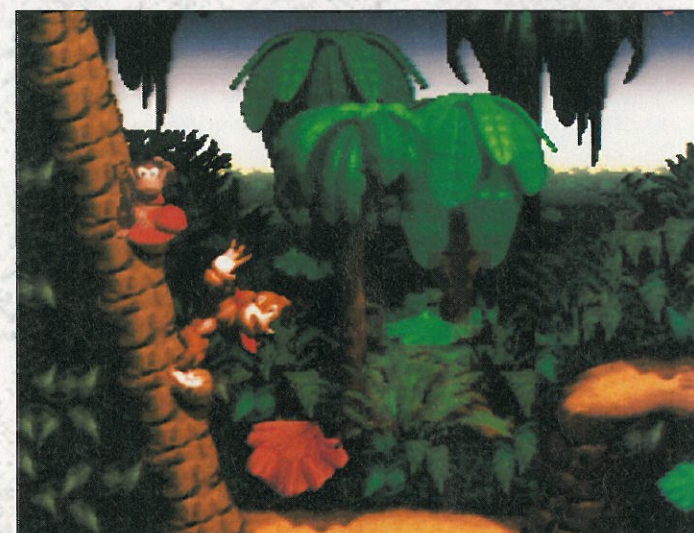
Klar, handelt es sich bei den Hauptdarstellern in „Donkey Kong Country“ um Affen, aber die haben überaus menschliche Züge. Neben Donkey, der manchmal an seinem kleinen

Freund Diddy verzweifeln könnte, und Diddy, der nicht immer ganz kapiert, worum es eigentlich geht, ist auch der Rest der Kong-Familie ein bemerkenswerter Haufen. Da wäre zunächst einmal Großvater Cranky. Der denkt immer noch mit Wehmut an die Anfänge der Videospiele zurück, als er noch der Star zahlreicher Abenteuer war. So ganz kann er sich mit dem neu-modernen Zeugs nicht abfinden. Cranky ist davon überzeugt, daß der „ganze Firlefanz“ gar nicht nötig sei, um ein wirklich gutes Spiel zu fabrizieren.

Außerdem begegnet den affigen Helden noch Candy Kong, die ihre weiblichen Reize nur zu gern einsetzt, um Donkey und Diddy zu betören, auch wenn die nur vorhaben, Candy's Speicher-Faß zu benutzen. Und einen Typen muß man einfach kennengelernt haben – Funky Kong. Er war der Surfer-King von Kalifornien, bevor er sich entschloß eine eigene Fluggesellschaft zu gründen. Doch obwohl er jetzt zu den Geschäftsleuten gehört, hat er sich seine coole Surfer-Einstellung beibehalten.

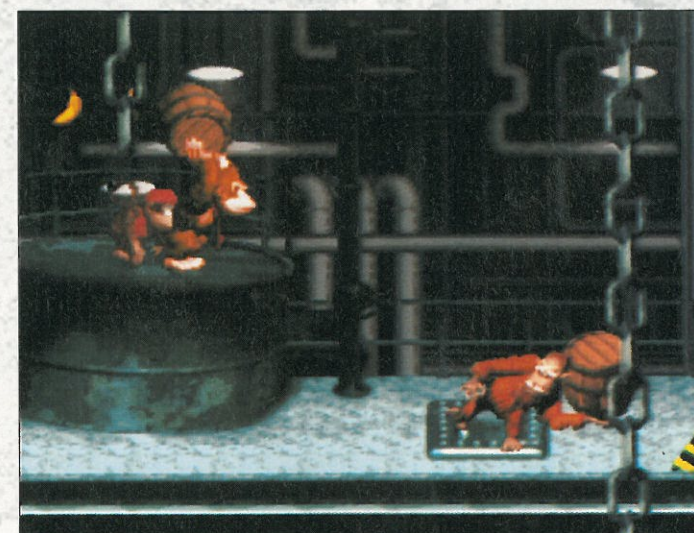
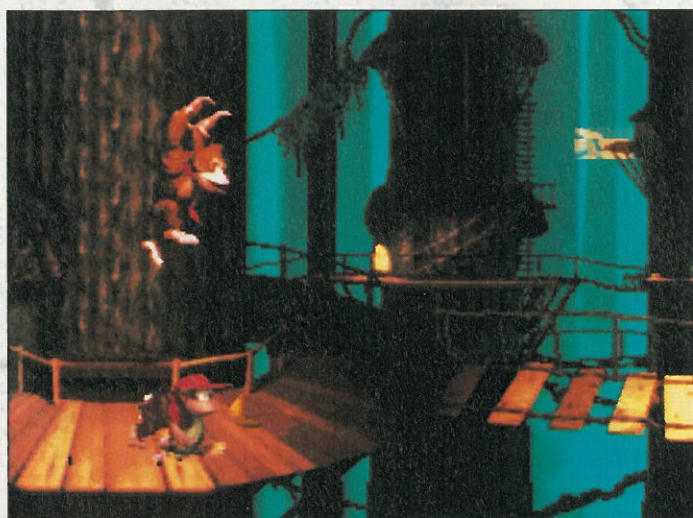
Das Erfolgs-Rezept

Insgesamt bietet „Donkey Kong Country“ alles, was ein tolles Spiel ausmacht. Das Rezept scheint zu stimmen. Man nehme eine ausgewogene Mischung aus faszinierender Grafik, tollen Musik- und Soundeffekten, Charakteren, die eine eigenständige Persönlichkeit haben,



witzigen Features, perfekt ausgeklügelter Spielbarkeit, jede Menge Level mit zahlreichen zu knackenden Geheimnissen und deutschen Screen-Text, der

zum Schmunzeln Anlaß gibt. Heraus kommt das faszinierendste Videospiel, daß es jemals für das Super Nintendo gegeben hat.





© 1991 American Technos Inc.

SUPER PINBALL

Behind the Mask

EINMALIG! FLIPPERACTION MAL DREI!

Ihr spielt gerne Flipper und Super Nintendo? Dann ist dieses Spiel ein Muß für Euch. Super Pinball vereint gleich drei Flipper-Klassiker auf einem Modul. JOLLY JOKER, BLACKBEARD AND IRONMEN und WIZARD sind Spielhallenklassiker, die noch immer für Begeisterung sorgen. Die Playfields der drei Games wurden digitalisiert, um das Flipper-Feeling so realistisch wie möglich wiederzugeben. Es gibt also kein lästiges Scrolling über mehrere Bildschirme, sondern die Action spielt sich jeweils nur auf einem

Bild ab. Auf diese Weise habt Ihr – wie beim richtigen Flipper – die Kugel immer im Auge. Zu Beginn des Spiels stehen Euch zwei verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Der COMPETITION Mode erlaubt bis zu vier Spielern die Teilnahme an einer Partie. Außerdem könnt Ihr in diesem Modus auswählen, welchen Flipper Ihr spielen wollt. Im CONQUEST Mode tretet Ihr alleine gegen den Computer an. Ihr beginnt auf dem JOLLY JOKER-Flipper und müßt eine bestimmte Punktzahl erreichen, um ins nächste Level zu kommen.

COMPETITION
1 TO 4 CAN PLAY AT THE SAME TIME
1 PLAYER
CONQUEST
NOBODY CAN BEAT ME
EXIT

JOKER, PIRAT ODER ZAUBERER

JOLLY JOKER

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, um Eure Jagd auf Punkte erfolgreich zu gestalten. Räumt Ihr zum Beispiel die fünf gelben Plättchen ab, verdoppelt sich jeweils Euer Bonus. Schießt Ihr die Kugel in den Gang ganz rechts, erhältet Ihr jeweils einen Buchstaben des Wortes JOKER. Ist das Wort komplett, winkt eine Überraschung!



BLACKBEARD AND IRONMEN

Versucht gleich zu Beginn den SKILL SHOT, der Euer Timing fordert. Hierbei solltet Ihr den Ball genau dann ins Spiel schießen, wenn die Augen des Schädels in der Mitte blinken. Gelingt Euch diese Aktion, habt Ihr bereits 1.000.000 Punkte auf Eurem Konto stehen. Auch gilt es, ein Wort zusammenzusetzen: GOLD.



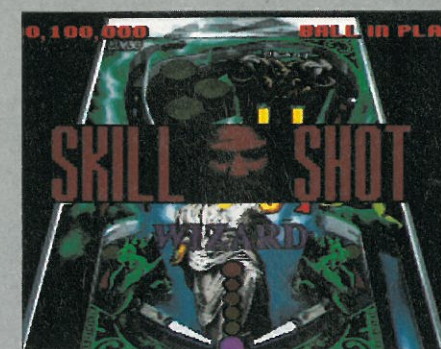
WIZARD

Schießt Ihr hier den Ball in die ENIGMA Versenkung, fordert Ihr damit das Schicksal heraus. Jetzt bestimmt der Computer, was geschieht. Unter mehreren Möglichkeiten wählt er nach Zufallsprinzip eine aus. Das kann von Vorteil für Euch sein (Extraball), aber auch von Nachteil (Entfernung der Seitenbarrieren).



BIS ZUM TILT!

Super Pinball bietet mit gleich drei Flipper-Klassikern auf einem Modul rasante Nonstop Action für bis zu vier Spieler. Unmengen von Optionen und Special Features warten auf Euch! Bringt Ihr die Kugel ins Rollen? (mm)



FLIPPER FEATURES

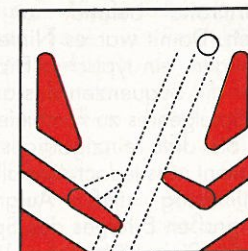
Jedes der drei Flipper-Playfields ist anders aufgebaut und bietet verschiedene Möglichkeiten Punkte zu sammeln. Sinnvoll ist es, gleich zu Beginn des Spiels den Skill Shot zu meistern, um schon einmal die erste Million auf dem Konto zu haben. Danach sollte man sich darauf konzentrieren, den Bonus zu erhöhen. Dies geschieht jeweils nach Abräumen der gelben Plättchen. Der Bonus wirkt sich jedoch erst aus, wenn die Kugel verloren ist, das heißt, bei der Score Statistik. Dann nämlich erhöht sich Euer Score um den Multiplikator, den Ihr im Spiel erreicht habt. Eine weitere Möglichkeit mehr Punkte zu erreichen, ergibt sich durch das Zusammensetzen von Worten. Jedes Mal, wenn Ihr einen bestimmten Punkt auf dem Playfield anspielt, erhältet Ihr einen Buchstaben des Wortes. Ist das Wort komplett, startet das Multiball-Spiel,

in dem ein weiterer Ball auf dem Playfield erscheint. In diesem Modus habt Ihr außerdem die Chance, den Jackpot zu knacken, der Euch eine Unmenge von Punkten einbringt.



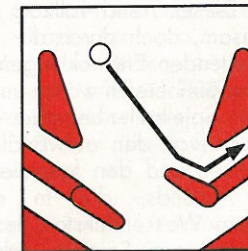
LEVEL 1 BASIS-TECHNIKEN

Dieses Prinzip sollte sich jeder Flipper-Neuling gut einprägen, denn es ist in keinem Fall sinnvoll, beide Flipper gleichzeitig zu bewegen. Dadurch wird der Raum zwischen den beiden Flippern zu groß und die Wahrscheinlichkeit, daß die Kugel durchfällt, erhöht sich.



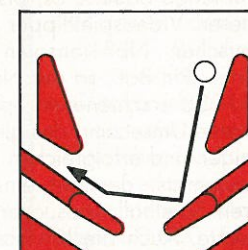
LEVEL 2 BALLHALTE-TECHNIK

Diese Methode eignet sich besonders für Schüsse, die genau platziert sein sollen. Einfach den Ball stoppen, indem einer der Flipper, in diesem Beispiel der rechte, nach oben geklappt wird. Der Ball kommt dann in dem Winkel zur Ruhe und kann so genau platziert werden.



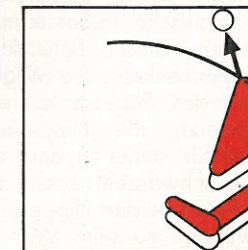
LEVEL 3 STILLHALTE-TECHNIK

Oftmals kann ein Ball so gerettet werden, der bei Bewegung der Flipper vielleicht verloren wäre. Gerade dann, wenn die Kugel sehr schnell ist, ist es sinnvoll, die Flipper stillzuhalten, um so die Kugel einfach abprallen zu lassen und auf den anderen Flipper weiterzuleiten.



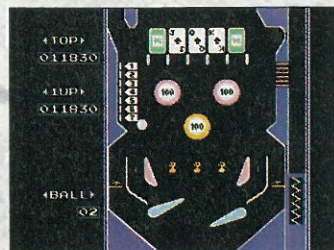
SCHÜTTEL-TECHNIK (ACHTUNG: TILTGEFAHR)

In manchen Fällen ist es sinnvoll, einmal kräftig an dem Flipper zu rütteln. Dann nämlich, wenn der Ball genau auf der Kippe steht und Gefahr läuft, verloren zu gehen. Mehrmaliger Druck auf den B-Knopf läßt das Playfield dann wackeln und der Ball ist wieder in Sicherheit.



Pinball Mania – Die Rückkehr des Flippers als Videospiel

(mm) – Drei große Gattungen von Automaten-Spielen beherrschen seit vielen Jahren die Spielhallen: Münzspielautomaten, Videospielautomaten und Flipperspielautomaten. War es



Einfache Grafik, aber unglaublicher Spielspaß: „Pinball“ auf dem NES.

in den siebziger Jahren noch die zuletzt genannte Gattung, die die Spielhallen dominierte, hat sich das Bild heute gewandelt. Zu Beginn der achtziger Jahre nämlich erschienen mehr und mehr Videospielautomaten, die die Aufmerksamkeit der Besucher auf sich zogen. „Space Invaders“ oder „Donkey Kong“ zum Beispiel traten einen revolutionären Siegeszug an und verdrängten den guten, alten Flipper aus den Spielhallen. Dieser Trend vollzog sich langsam, doch durch die fortschreitenden Entwicklungen im Videospielbereich waren immer mehr Spielhallenbesucher begeistert von den aufwändigen Grafiken und den faszinierenden Sounds, die in eine andere Welt entführten, fesselten und zum Spielen verleiteten. Mit dieser Flut an neuen, innovativen Videospielen schien der Flipper nicht mithalten zu können. Selbst Neuerungen und technische Verbesserungen brachten diese Entwicklung nicht zur Umkehr. Die Möglichkeiten des Flippers schienen ausgereizt, die Flipperkugel schien für immer in dem dunklen, schwarzen Loch zwischen den beiden Flippers verschwunden zu sein. War das das Ende des Pinball-Wizards?

Nein, denn die Videospielrevolution in der spielenden Gesellschaft wirkte sich auch auf den Flipper positiv aus. Die unbegrenzte Schaffensfreiheit der Programmierer gebahr eines Tages ein bis dato völlig unbekanntes Kind, den Videospiel-Flipper. Er war fiktiv und an keine räumlichen Begrenzungen und Ideenlimits gebunden. Wieder einmal hatten die Videospielprogrammierer ein neues Genre erfunden. Neben Jump'n'Run, Shoot'em Up- und Sportspielen hatte sich der Videospielflipper schon bald bei den Fans etabliert. Diesem Umstand war es auch unter anderem zu verdanken, daß nun der Flipperautomat, der ohne Zweifel seinen Höhepunkt in den Siebzigern erlebte, eine Renaissance feiern konnte.



Flipperelemente gibt es in unzähligen Spielen. Aktuelles Beispiel: Der Bonuslevel in „Donkey Kong Country“.

Die Flipper-Welten von Nintendo

Einige der ersten Flipper-Umsetzungen für heimische Konsolen verdanken wir den Videospielpionieren von Nintendo. Das Spiel „Pinball“ erschien im Jahre 1987 und kombinierte gutes Gameplay mit typischer Flipper-Action und einigen innovativen Features. Das NES-Spiel erstreckte sich über zwei Bildschirme und hatte auch den Fans des damals schon sehr populären Mario etwas zu bieten. Fiel nämlich der Ball im oberen Bildschirm in ein



„Super Pinball“ kommt dem klassischen Flipper durch die realistische Perspektive am nächsten.

bestimmtes Loch, erschien er in einem weiteren, dritten Bildschirm wieder. Dort wurde dann nach dem „Alleyway-Prinzip“ weitergespielt, wobei Mario am unteren Bildschirmrand die Aufgabe hatte, den Ball nicht an sich vorbei zu lassen, sondern ihn wieder nach oben zu schießen, um die Prinzessin, die sich am oberen Bildschirmrand befand, zu befreien. Damit war es Nintendo gelungen, ein typisches Flipper-Spiel mit Sequenzen aus anderen Spielgenres zu kombinieren, ein bis dato einzigartiges Experiment, das jedoch überall auf Zustimmung stieß. Aufgrund des großen Erfolges des Spiels wurde „Pinball“ im Jahre 1993 im Rahmen der Classic-Serie wiederveröffentlicht.

Nicht lange dauerte es, bis ein weiterer Videospielflipper die heimischen NES-Konsolen eroberte. „Pin Bot“, so der Name des 1988 erschienenen Spiels, war eine Umsetzung des gleichnamigen und erfolgreichen Flipperautomats, der seit einigen Jahren Spielhallenbesucher begeisterte. Auch die Umsetzung für das NES war gut gelungen.

„Pin Bot“ war weniger abstrakt als sein Vorgänger „Pinball“ und orientierte sich mehr an seiner Vorlage. Das Spiel wurde dem Betrachter nicht aus der Draufsicht, sondern aus der Perspektive präsentiert, die der Spieler hat, wenn er vor dem Flipperautomaten steht. Diese Neuerung trug dazu bei, dem Spieler ein noch realistischeres Flipper-Feeling zu vermitteln.

Nach den Erfolgen der NES-Flipperspiele war es nur eine Frage der Zeit, wann die ersten Flipper-Umsetzungen für den Nintendo Game Boy erscheinen würden. „Pinball – Revenge Of The Gator“ ließ nicht lange auf sich warten. Bereits kurz nach Erscheinen des Game Boys, im Jahre 1990, sorgte dieses erste Flipper-Spiel für das neue System für Furore. Umfangreicher als die NES-Umsetzungen präsentierte das von der Firma HAL entwickelte Spiel eine Unmenge an witzigen und innovativen Ideen. Das Spielfeld erstreckte sich über gleich vier Bildschirme und enthielt zusätzlich noch einige Bonusrunden.

Drei Jahre später, 1993, veröffentlichte die gleiche Firma nach den Erfolgen der Kirby-Spiele auf dem NES und dem Gameboy das Spiel „Kirby's Pinball Land“, das den neuen Nintendo-Superstar in einem rasanten Flipper-Abenteuer präsentierte, in dem Kirby selbst die Hauptrolle spielte, als Flipperkugel.

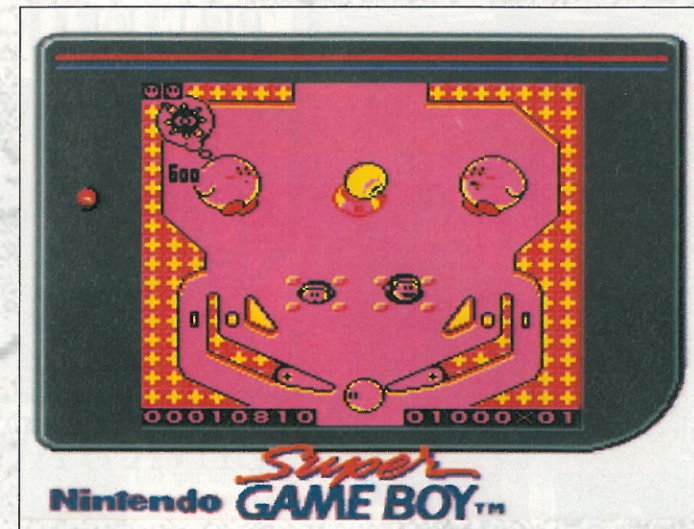
Das Spiel zeigte sich noch umfangreicher als „Pinball – Revenge Of The Gator“ und hatte sogar drei verschiedene Flipper mit drei verschiedenen Endgegnern, Wispy, Kracko und Poppy, zu bieten. Nicht nur die Endgegner, sondern auch noch andere Elemente des Spiels, waren den Jump'n'Run Abenteuern des kleinen Dreamlanders entliehen und stellten somit eine neue Kombination der klassischen Flipper-Action mit einem anderen Spielgenre dar.

Für alle Nintendo Systeme

Noch bevor „Kirby's Pinball Land“ erschien, wurde mit einer neuen Nintendo-Konsole ein neues Zeitalter eingeleitet. Das Gerät nannte sich Super Nintendo Entertainment System und bescherte den Programmierern und somit auch Fans und Spielern schier ungeahnte Möglichkeiten für neue Spielideen. Auch die Videospielflipper blieben hinter dieser Entwicklung nicht zurück. Einer der bedeutendsten und bestgemachten Flipper für das Super Nintendo ist „Super Pinball“. Dieses Spiel von Nintendo zeichnet sich durch sein bisher einzigartiges realistisches Gameplay aus. Die Silberkugel verhält sich genauso, wie man es von einem Flipperautomaten erwarten würde. Auf unübersehbare Scrolling wurde bei „Super Pinball“ verzichtet, das

Geschehen spielt sich auf einem Bildschirm ab, wobei der Spieler die Wahl zwischen drei verschiedenen Flipperautomaten hat. JOLLY JOKER,

BLACKBEARD AND IRON-MAN und WIZARD sind die Namen der drei Umsetzungen, die bereits als Flipperautomaten sehr beliebt waren.



Wir wußten es ja schon immer. Kirby ist eine ganz gewöhnliche Flipperkugel!

Eine lange Tradition – Die Geschichte des Flipperautomats

Flipperautomaten können auf eine lange Tradition zurückblicken. Bereits im Jahre 1871 wird von Vorläufern der heutigen Flipper, den sogenannten Nadelspielautomaten, berichtet. Die Grundidee war einfach. Eine Holzplatte als Spielfeld wurde mit Löchern versehen und mit Nägeln oder Nadeln verziert, die es dem Spieler erschwerten, den Ball im Loch zu versenken. Damals wurde der Ball noch mit einer Art Queue, wie beim Billard, im Loch versenkt.

Wie angesehen dieses Gesellschaftsspiel damals war, beweist eine Erwähnung der „Baga-

tele-Boards“ in einem Kapitel der von Charles Dickens veröffentlichten „Pickwick Papers“. Um die Jahrhundertwende wurde es still um die Nadelspiele. Erst im Jahre 1929 entdeckte der amerikanische Anzeigenvertreter Loan S. Sloan das Gerät von neuem und witterte eine Marktlücke. Er gab das Gerät, das bereits die wesentlichen Merkmale der heutigen Flipper besaß, in großer Serie in Produktion, scheiterte jedoch, da der Preis für die Kunden unerschwinglich war. Zwei Jahre später gelang es Sol Gottlieb aus Chicago, seinen „Baffle Ball“ Automaten zu einem günstigen Preis auf den Markt zu bringen. Damit kam der Pinball-Boom ins Rollen. Diese Chance nutzte Raymond T. Moloney, dem mit seiner „Ballyhoo“-Konstruktion der Durchbruch gelang. Trotz der damals herrschenden Rezession verkaufte er in nur sieben Monaten 50.000 Exemplare des Automa-

ten und legte damit den Grundstein für eines der heute größten Unternehmen der Freizeitbranche, die „Bally Manufacturing Company“.

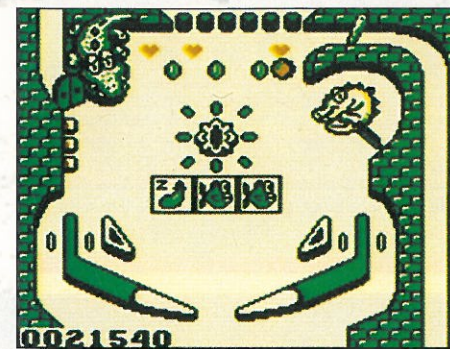
Ab den frühen 30'er Jahren schritt die Entwicklung des Flipperautomaten in rasanten Schritten voran. Der erste Flipper, der mit Strom betrieben wurde, stammte von Harry Williams und hieß „Contact“. Neu bei diesem Gerät war, daß die Kugel, wenn sie in ein Loch gefallen war, wieder auf die Spielfläche zurückgeschleudert wurde.

Im Jahre 1933 wurden die bis dato üblichen Glaskugeln durch Stahlkugeln ersetzt. Außerdem kamen Beleuchtung, Lichteffekte und das automatische Zählen der Punkte dazu. Auch der Tilt-Mechanismus wurde bereits in der 30'er Jahren erstmals in die Geräte integriert.

Von nun an startete der Flipper einen Siegeszug um die ganze Welt. Selbst der Zweite Weltkrieg konnte die ständige Weiterentwicklung nicht stoppen, wenn auch der Absatz während des Krieges zurückging.

Die ersten „echten“ Flipper, mit zwei Flipperarmen, mit denen man die Kugel ins Feld zurückflippen konnte, entstanden im Jahre 1947 und hießen „Humpey Dumpey“ und „Nudgy“. Mitte der 50'er Jahre ließ jedoch das Interesse an den Flippers nach, da es an Spielideen fehlte. Dieses Manko konnte jedoch von amerikanischen Import-Geräten wieder wett gemacht werden, so daß der Flipperautomat in den 70'er Jahren seinen absoluten Höhepunkt erlebte. Die wichtigsten Hersteller Bally, Gottlieb und Williams übertrafen sich gegenseitig.

Flipper wurden zu Sammlerstücken, das Spielen zur Lebensart. Selbst ein Film aus dem Jahre 1974 widmet sich dem Thema. PINBALL WIZZARD, so der Titel, präsentierte international bekannte Stars wie Jack Nicholson, Tina Turner und Elton John. Anfang der 80'er Jahre dann flaute das Flipper-Fieber aufgrund der aufkommenden Videospiele ab. Doch der technische Fortschritt machte eine neue Variante des Flipperautomaten möglich, den Videospiel-Flipper.



Die Rache des flippigen Alligators auf dem Game Boy.

SUPER GAME BOY

BILDER-PARADE!

THE LEGEND OF

ZELDA

LINK'S AWAKENING™

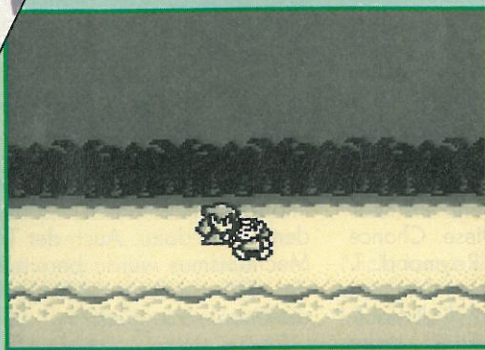
Kaum ein Game Boy-Spiel erreichte in so kurzer Zeit eine so große Fangemeinde wie „The Legend of Zelda – Link's Awakening“. Grund genug für uns, Euch anhand dieses Abenteurers vorzuführen, was der Super Game Boy alles leisten kann. Ein fantastisches Spiel wird durch den Super Game Boy noch eindrucksvoller. (ak)



FARBE UND ATMOSPHÄRE

„Zelda IV – Link's Awakening“ eignet sich besonders gut dazu, die hervorragenden Möglichkeiten des Super Game Boys zu veranschaulichen: Die große Anzahl unterschiedlicher Spielstufen, Schauplätze und

Monster schafft eine sehr dichte Atmosphäre. Mit den Einfärbemöglichkeiten des Super Game Boys könnt Ihr jedoch das Spiel noch perfekter gestalten, die Stimmung noch packender, Monster und Gegner noch gefährlicher ausschauen lassen. Hier könnt Ihr Euch einige Beispiele ansehen! Doch noch besser, Ihr probiert es selbst aus!



„Zelda IV – Link's Awakening“, wie Ihr es auf dem Game Boy sehen könnt.

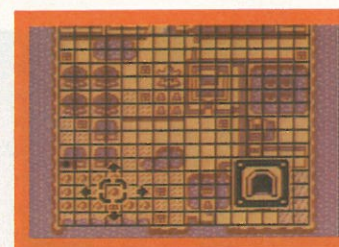


Die Super Game Boy-Farbe bringt gleich eine ganz neue Stimmung ins Spiel.

LEVEL 1: WURMPALAST

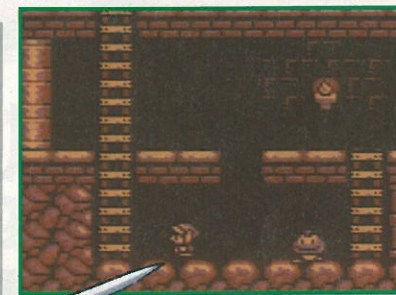
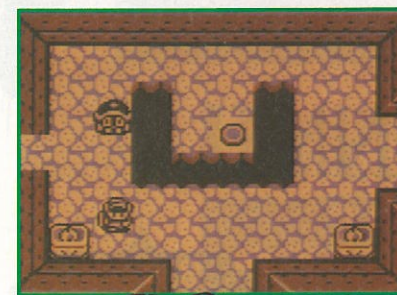
1542-1621-7346

Damit sich Link im Wurmpalast so richtig wohl fühlt, haben wir versucht, dem Super Game Boy eine wurmige Farbkombination herauszukitzeln. Wie Ihr wißt, leben Würmer im Boden. Also bot es sich an, den Farben einen erdigen Branton zu verleihen – die Lieblingsfarbe aller Erdwürmer. Seht selbst, ob uns dies gelungen ist.



BOSS

Link gibt dem Moldorm-Wurm mit der scharfen Klinge ein paar beherzte Hiebe auf den wurmigen Schwanz.

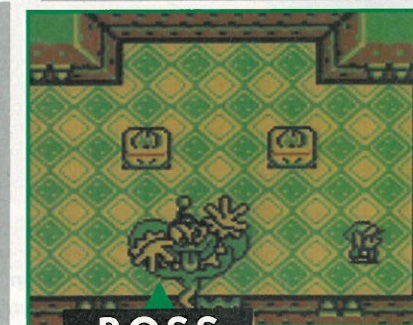
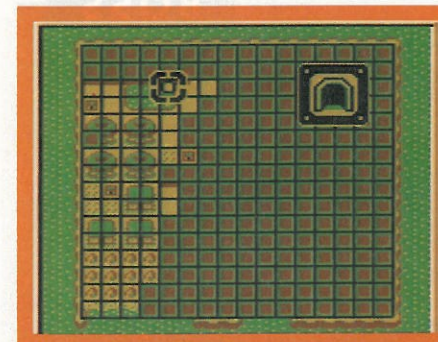


Ob unter- oder oberirdisch – die wurmige Farbkombination bewährt sich.

LEVEL 2: DJINN

2332-3628-2427

Mit Struppi, dem (fast) vegetarischen Hund von Madame MiouMiou, erreicht Link im zweiten Level die Djinn Grotte. In diesen Grotten soll es schumrig, feucht und modrig sein. Diese Indizien deuten auf ein fortgeschrittenes Stadium akuter Pflanzenfäulnis hin. In diesem Falle empfiehlt der Super Game Boy-Doktor als Farbtherapie ein besonders schleimiges Grün. Aber macht es nicht noch schleimiger, sonst flutscht Euch noch der Controller aus der Hand und macht üble Flecken auf den heimischen Teppichboden.



BOSS

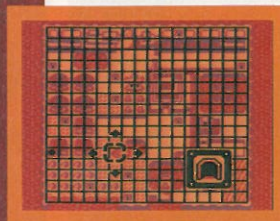


SUPER GAME BOY BILDER-PARADE!

LEVEL 3: TEUFELSVILLA

1322-1522-6391

Mit dem glibbrigen Schleimschlüssel König Richards begibt sich Link in die Teufelsvilla. Und wie es dem Teufel hitzig beliebt, haben wir diesem Level farblich einen feurigen Anstrich verliehen. Glühende Rottöne dominieren.



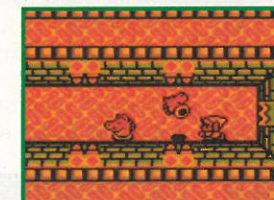
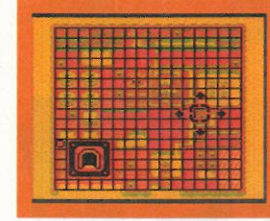
BOSS



LEVEL 6: MASKENTEMPEL

2062-0821-9836

Die geheimnisvollen Wandzeichen im Maskentempel erinnerten uns an die guten alten Tage in Ägypten. Im Land der Pyramiden haben hellbraune Farbtöne den Überlebenskampf im Farbschmelge gewonnen. Auch wir beugten uns dieser Vorgabe.



Link muß beide Schachfiguren zum Stehen bringen.

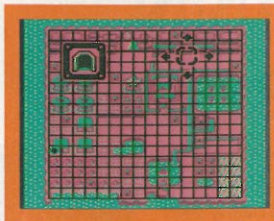


BOSS

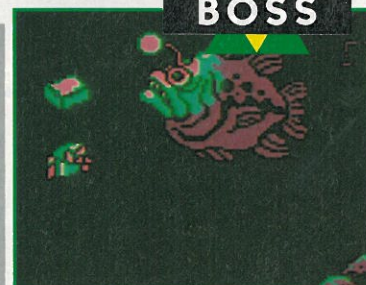
LEVEL 4: WUNDERTUNNEL

2042-1122-6412

Dem Wundertunnel ein ansprechendes farbiges Ambiente zu verleihen, ist nicht einfach. Aber wir haben uns dazu entschlossen, den Endboß Piranhakiller als Inspirationsquelle zu nutzen. Da diese kleinen Beißerchen in subtropischen Gewässern ihrem Nagevergnügen nachgehen, und die dortige Unterwasserwelt sehr bunt ist, wählten wir einen violetten Farbton.



BOSS



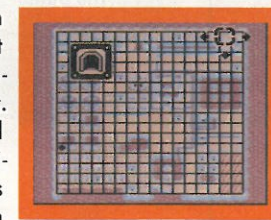
Wißt Ihr noch die Reihenfolge, die Ihr gehen müßt?

Ein paar Wirbelattacken geben dem flossigen Knabberer den Rest.

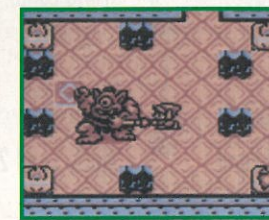
LEVEL 7: ADLERFESTUNG

2322-1621-0402

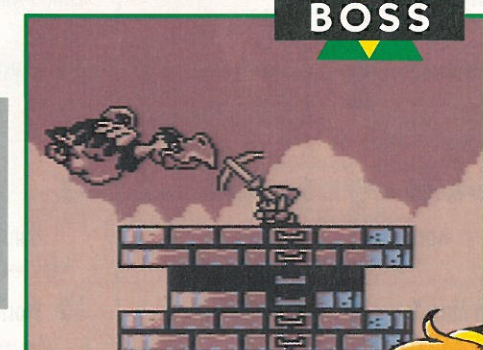
Hoch oben, und noch ein ganzes Stück weiter, sitzt ein gefiederter Krummschnabel in seinem Nest. Es ist der Teufelsadler, und soweit seine Augen reichen, und noch ein ganzes Stück weiter, sieht er den Sonnenuntergang.



Im Nordosten des Landes befindet sich die Adlerfestung.



Mutig greift Link den Zyklop an.

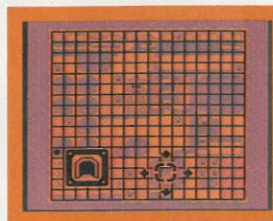


BOSS

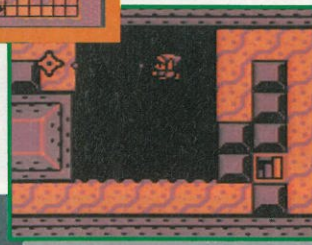
LEVEL 5: FISCH-MAUL

1321-6221-6836

Die äußerst lichtscheue Gestalt des Wächters des Fischmauls in der Schlangengrube diente uns als Grundlage der abgebildeten Farbkombination. Wie Ihr sehen könnt, sind die vier ausgewählten Farben bis auf das Schwarz nicht einfach zu benennen und recht düster. In ihrer Kombination wird die Sache noch geheimnisvoller, genauso wie dieses Untergrundlevel.



In einem Gewässer im Süden von Kokolint liegt das Fischmaul.



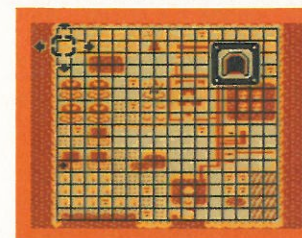
BOSS



LEVEL 8: REPTILFELSEN

1692-6020-8434

Das Schlangenmotiv im Namen des Felsens hat uns zu unserer verwegenen Farbkombination bewogen. Nur Blindschleichen werden daran keine Freude finden.

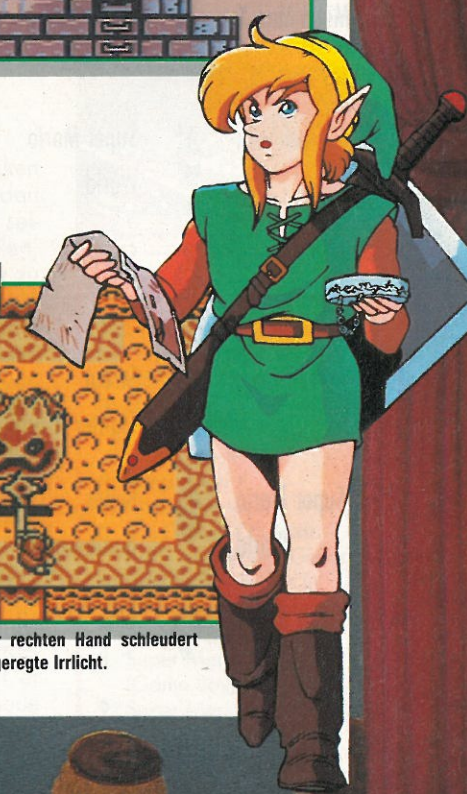


Der Gegner schleudert die schwere Metallkugel in Links Richtung. Dieser reagiert sofort und wirft sie zurück.



Mit dem Somaria-Stab in der rechten Hand schleudert Link Feuerbälle gegen das aufgeregte Irrlicht.

BOSS



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

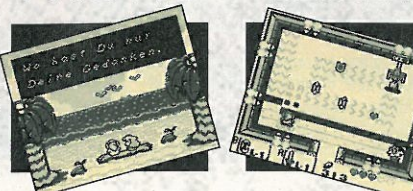
PROFIS LESER



- | | | | | |
|-----|--------------------------------|----|--------------------------------|----|
| •1 | Zelda III – A Link To The Past | 1 | Super Mario Kart | ↑2 |
| ↑– | Super Metroid | 2 | Zelda III – A Link To The Past | ↓1 |
| ↓2 | Super Mario Kart | 3 | Super Mario All Stars | •3 |
| ↑6 | Mega Man X | 4 | Mega Man X | ↑– |
| ↓3 | Flashback | 5 | Super Mario World | •5 |
| ↑– | Aladdin | 6 | Starwing | •6 |
| ↑10 | Pac-Attack | 7 | Street Fighter II Turbo | ↓4 |
| ↑– | Super Mario World | 8 | Super Bomberman | ↑– |
| •9 | Super Mario All Stars | 9 | Plok | ↑– |
| ↑– | Shadowrun | 10 | Mystic Quest Legend | ↓9 |

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

PROFIS LESER



- | | | | | |
|-----|---------------------------------|----|-----------------------------|----|
| •1 | Zelda IV – Link's Awakening | 1 | Zelda IV – Link's Awakening | •1 |
| ↑4 | Mystic Quest | 2 | Wario Land | ↑– |
| •3 | Kirby's Pinball Land | 3 | Super Mario Land 2 | ↓2 |
| ↓2 | Wario Land – Super Mario Land 3 | 4 | Mystic Quest | ↓3 |
| ↑7 | Super Mario Land | 5 | Super Mario Land | ↓4 |
| •6 | Super Mario Land 2 | 6 | Mega Man II | ↑7 |
| ↓5 | Kirby's Dream Land | 7 | Kirby's Dream Land | ↓5 |
| •8 | Dr. Mario | 8 | Kirby's Pinball Land | ↑9 |
| ↑10 | Gargoyle's Quest | 9 | Tetris | ↓6 |
| ↑– | Die Schlümpfe | 10 | TinyToon Adventures 2 | ↑– |

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PROFIS LESER



- | | | | | |
|----|-----------------------|----|-----------------------|-----|
| •1 | The Legend of Zelda | 1 | The Legend of Zelda | ↑2 |
| ↑7 | The Battle of Olympus | 2 | Super Mario Bros. 3 | ↓1 |
| ↓2 | Dr. Mario | 3 | The Adventure of Link | •3 |
| ↓3 | The Adventure Of Link | 4 | Kirby's Adventure | ↑5 |
| ↑6 | Kirby's Adventure | 5 | Mega Man 3 | ↑6 |
| ↓5 | Star Tropics | 6 | The Battle of Olympus | ↑10 |
| ↑– | Mega Man 3 | 7 | Mega Man 4 | ↑8 |
| ↑– | The Guardian Legend | 8 | Super Mario Bros. | ↓7 |
| ↑– | Die Schlümpfe | 9 | T. M. H. T. II | ↑– |
| ↓8 | Super Mario Bros. 3 | 10 | Mega Man 2 | ↑– |

Profi-Check



Name: Heike Zang
Alter: 29 Jahre
Job: Korrespondenz, Special Functions (seit Juli 1992)

Wenn man Heike 1991 erzählt hätte, daß sie schon ein Jahr später beim erfolgreichsten Videospielhersteller der Welt arbeiten würde, hätte sie einem vermutlich den Vogel gezeigt. Und doch hat sie bereits in diesem Jahr den Grundstein für ihre spätere Nintendo-Laufbahn gelegt, in Form eines NES. Als Videospiel-Fan war es gar keine Frage, daß sie bei Nintendo arbeiten mußte, als sie in der

Zeitung eine Stellenanzeige entdeckte. Die Arbeit in der Korrespondenz-Abteilung ist gar nicht so einfach, denn tagtäglich wollen hunderte von Briefen individuell beantwortet werden. Manche Briefe werden sogar direkt an sie adressiert, was wahrscheinlich daran liegt, daß sie jeden einzelnen Brief sehr einfühlsam beantwortet. Nicht selten schicken ihr die Leser auch Geschenke wie Zeichnungen oder Schokoriegel. In ihrer Freizeit braucht sie dann aber doch etwas Abstand von Nintendo und treibt am liebsten Sport. Im Sommer fährt sie Rad, im Winter Ski.

Now Playing

Neben dem Club Magazin arbeitet die Redaktion auch an Spieleberatern, Bildschirmtexten und Spielanleitungen. „Es gibt viel zu tun, lassen wir's sein!“, denken wir uns deshalb manchmal und greifen zum Controller, um unser aktuelles Lieblingsspiel zu spielen. (Nicht immer ganz ernst zu nehmen!)

RON studiert noch immer die Spielregeln seines neuen Lieblingsspiels „Game Boy Gallery“.

SUSE hat am 24. August dieses Jahres einen Trick bei „Mega Man X“ herausgefunden und ist bereits in der Sigma-Stage.

CLAUDE hat die Rolle von Diddy Kong im neuen „Donkey Kong Country“ übernommen und hilft ...

... **ANDREAS**, den fiesen Kremplings die Bananen abzuhängen. (Donkey Kong Country)

MARCUS verbringt jeden Tag mindestens 7,7 Stunden damit, die „Claymates“ ans Ziel zu bringen.

ANNETTE hat ebenfalls das Affenfieber erwischt. Sie spielt zur Zeit „Donkey Kong“ auf dem Game Boy.

Challenge • Challenge • Challenge

Das Thema unserer dritten Challenge ist „Aladdin“ auf dem Super Nintendo Entertainment System. Vielleicht habt Ihr schon festgestellt,



daß sich der Abspann im Spiel verändert, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl roter Diamanten einsammelt. In unserer Challenge geht es darum, möglichst viele rote Diamanten im Spiel zu finden. Wer die meisten gesammelt hat, ist der Sieger unserer Challenge und wird im Club Magazin persönlich vorgestellt. Damit wir Eure Angaben auch überprüfen können, solltet Ihr ein Foto

von dem Fernsehapparat machen, wenn die Anzahl der gesammelten Diamanten am Ende auf Eurem Bildschirm erscheint.



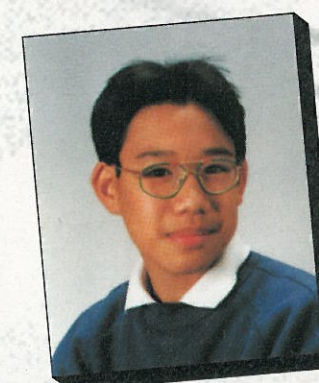
Wußtet Ihr schon, ...

... daß „Secret Of Mana“ das erste Rollenspiel ist, das man zu dritt gleichzeitig spielen kann? Allerdings nur, wenn man einen Multi-Spieler-Adapter (z. B. Hudson Super Multitap) besitzt.

... daß „Mystic Quest“ auf dem Game Boy der erste Teil der Geschichte ist, die als „Secret Of Mana“ auf dem Super Nintendo fortgesetzt wird.

... daß die neue 64-Bit Konsole von Nintendo, die bisher unter dem Arbeitstitel „Project Reality“ bekannt geworden ist, einen richtigen Namen erhalten hat? Sie wird „Ultra 64“ heißen.

Meine Top 10

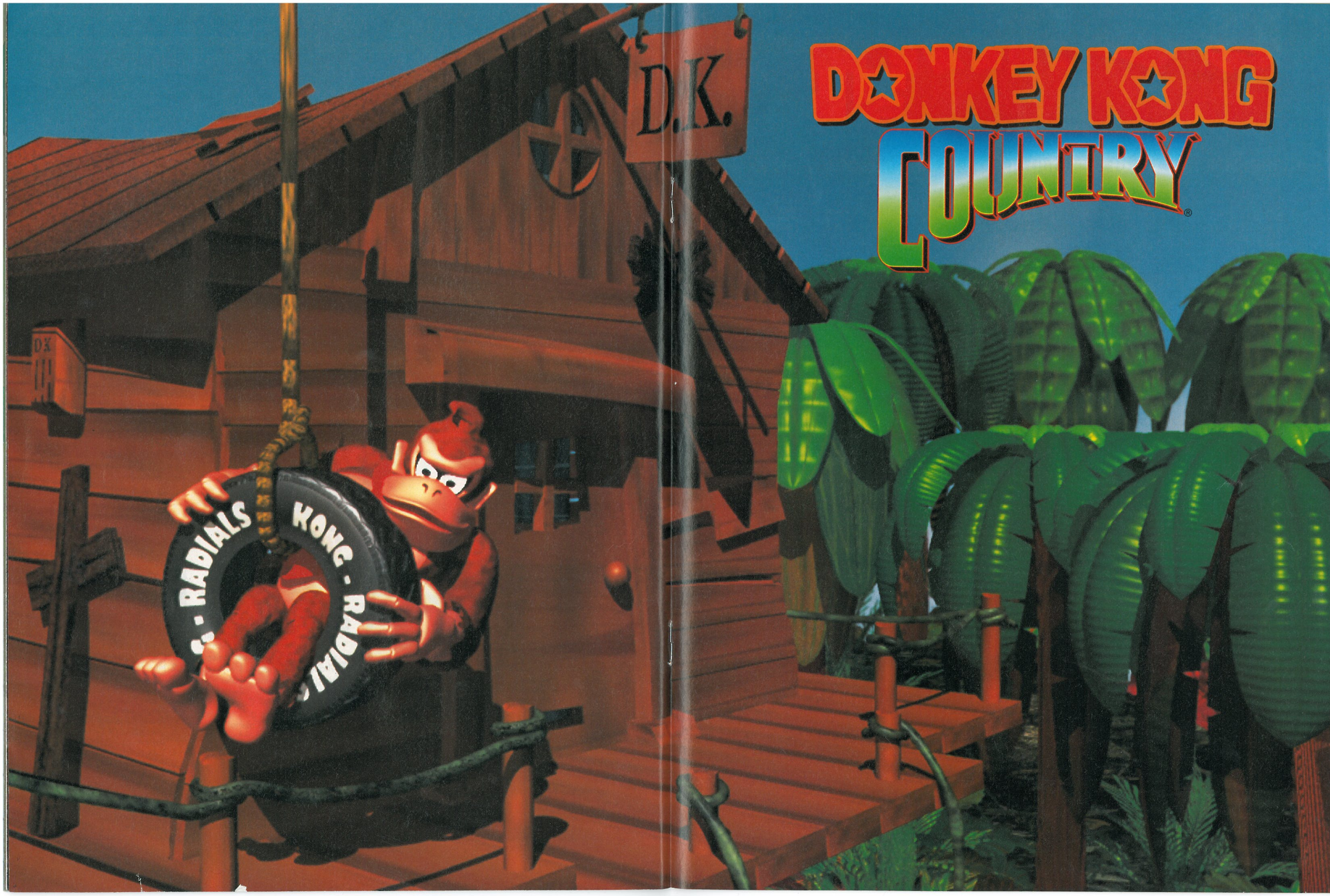


Einer unserer fleißigsten Leser ist Francis Liem aus Castrop Rauxel. Gerade hat uns sein neuestes Werk erreicht: Ein umfangreicher Street Fighter II-Comic (30 Seiten!), der leider etwas zu lang ist, um ihn in unserem Heft abdrucken zu

können. Trotzdem bedanken wir uns ganz herzlich für den Comic und wollen ihm jetzt seinen großen Wunsch erfüllen, einmal in unserem Magazin zu erscheinen. Francis scheint ein vielbeschäftigter junger Mann zu sein. Neben vielen Reisen (Thailand, Florida u.s.w.) verbringt er mit seinem Vater viel Zeit im Golfclub. Zwischendurch zeichnet er Comics und spielt natürlich auf seinem Super Nintendo Entertainment System. Sein absolutes Lieblingsspiel ist das neue „Super Street Fighter II“, das er in Thailand in einer Spielhalle entdeckt und gleich durchgespielt hat. Gespannt wartet er schon darauf, diese neue Street Fighter-Version auf seinem Super Nintendo zuhause spielen zu können.



1. Street Fighter II Turbo (Super Nintendo)
2. NBA Jam (Super Nintendo)
3. The Legend Of Zelda – A Link To The Past (Super Nintendo)
4. Mega Man X (Super Nintendo)
5. The Legend Of Zelda – Link's Awakening (Game Boy)
6. T. M. H. T. – Turtles In Time (Super Nintendo)
7. Mega Man 3 (NES)
8. Super Mario Land 2 (Game Boy)
9. Super Mario World (Super Nintendo)
10. Mega Man 2 (NES)



DONKEY KONG COUNTRY

Eins, zwei, drei – Keine Hexerei!

In diesen Tagen erscheint die neue Rollenspiel-Sensation „Secret Of Mana“ auf dem deutschen Markt. Wer das Spiel nicht alleine, sondern lieber zusammen mit Freunden spielen möchte, kann bei der Nintendo Konsumentenberatung ab sofort den speziellen Super Multitap-Adapter bestellen, mit dem bis zu drei Spieler gleichzeitig „Secret Of Mana“ spielen können.

GROSSOSTHEIM (cm) – Mit dem „Hudson Super Multitap“ können bis zu fünf Spieler (oder weniger – je nach Spiel) gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen. Bisher waren es hauptsächlich Sportspiele wie „Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ oder „World Cup Striker“, die diese Eigenschaft nutzten. Mit „Secret Of Mana“ existiert nun jedoch auch das erste Rollenspiel für mehrere Spieler gleichzeitig.

sten des „Hudson 5-Spieler-Adapters“ informieren könnt. Wenn Ihr unter 18 Jahre alt seid, solltet Ihr Eure Eltern bitten, für Euch den Adapter zu bestellen. Natürlich könnt Ihr den Super Multitap auch schriftlich bestellen. Schreibt einfach eine Postkarte an die folgende Adresse:

Club Nintendo
Stichwort: „Super Multitap“
Postfach 1501
63760 Großostheim

Unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30/58 06 erreicht Ihr wochentags zwischen 11 und 19 Uhr die Nintendo Konsumentenberatung, wo Ihr Euch über Liefermöglichkeit und Ko-

Die Bestellung wird sofort bearbeitet, so daß Ihr innerhalb von zwei Wochen nach Bestelleingang den „Hudson Super Multitap“ per Nachnahme erhaltet.



Mit dem Super Multitap von Hudson können bis zu fünf Spieler an einem Spiel gleichzeitig teilnehmen.

Nintendo auf der Spur (Teil 2)

(cm) – Nach dem Super Mario Restaurant in Irland in der letzten Ausgabe geht es jetzt mit der Super Mario Eisenbahn nach Schweden. Susi und Jenny Jahr aus Offenbach stellten uns freundlicherweise das Foto von der knuddeligen Lokomotive mit dem Mario-Kopf zur Verfügung. Das Bild entstand während der letzten Sommerferien auf der Insel Öland. Übrigens: Wer solche und ähnliche Fotos im Ausland gemacht hat, sollte sich nicht scheuen, uns diese zu schicken. Vielen Dank von der Redaktion.



Neben dem Mario-Express sehen ICE und Trans Rapid eher blaß aus.

Wo ist der Bestellschein?

(cm) – Wenn Ihr Euch auch diese Frage stellen müßt, bedeutet das, der Bestellschein für den „Nintendo-Kalender 1995“ liegt aus irgendwelchen Gründen NICHT in diesem Heft. Trotzdem könnt Ihr noch Euren Seelenfrieden finden und den Nintendo-Kalender bestellen, denn wir verraten Euch, wie das geht. Schreibt uns einfach eine Postkarte! Auf die Vorderseite kommt Euer Name, Eure Adresse und (wenn vorhanden) Eure Club Nintendo Mit-

gliedsnummer. Auf die Rückseite schreibt Ihr uns, wie viele Kalender Ihr bestellen möchtet. Ein Nintendo-Kalender kostet 5,- DM. Solltet Ihr unter 18 Jahre alt sein, benötigen wir die Unterschrift Eurer Eltern. Steckt die Postkarte mit Briefmarken im Wert von 5,- DM in einen Briefumschlag und schickt diesen an folgende Adresse:

NINTENDO OF EUROPE GMBH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

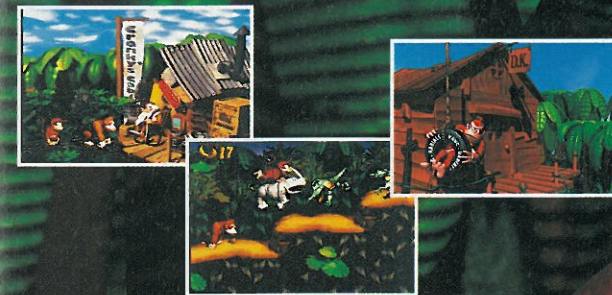
Demnächst im Kino

(cm) – Bereits Anfang der achtziger Jahre wurden erfolgreiche Kinofilme als Videospiel umgesetzt. Einige Beispiele sind „Jurassic Park“, „Terminator 2“ oder „Der Rasenmäher-Mann“. Seit dem Film „Super Mario Bros.“ funktioniert das ganze

aber auch umgekehrt. Aus erfolgreichen Videospielen werden Kinofilme. Mitte 1995 wird der Film „Street Fighter“ mit Jean-Claude Van Damme und Kylie Minogue in den deutschen Kinos erscheinen. Wir sind schon jetzt gespannt...

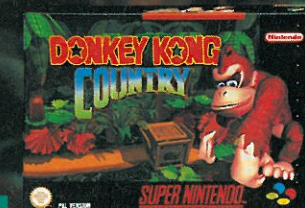
THE KING OF THE JUNGLE

Absolut sensationell: 32-Bit-Qualität auf dem 16 Bit Super Nintendo™!



Donkey Kong Country © & © 1994 Nintendo Game by Rare

DONKEY KONG COUNTRY



Donkey Kong Country® löst heißes Dschungelfieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten – Donkey Kong. Animiert von den Super Computern von Silicon Graphics. Das heißt:

- absolut lebensechte Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
 - tierischer Sound in Super Stereo
 - affenstarke 32-Bit-Qualität auf 16 Bit
 - kein teures Zubehör, keine neue Hardware
- Du brauchst nur Donkey Kong Country®, das gigantische Spiel mit 100 Levels, über 100 versteckten Bonus-Levels und einer irrwitzigen Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und immer neuen verblüffenden Aufgaben. Zeig Ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist. Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden Dschungeltrip durch Donkey Kong Country®.

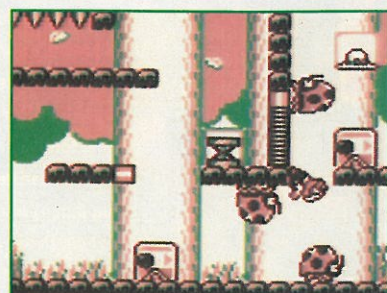
Brandheiß! Anfang November bei Deinem Händler!

DONKEY KONG



DONKEY KONG TREIBT ES BUNT!

Pauline ist zwar Marios Ex-Freundin, aber alte Liebe rostet ja bekanntlich nicht. Deshalb stürzt sich Mario auch 1994 in ein heftiges Abenteuer, um Paulinchen aus den fettigen Pranken von Donkey Kong zu befreien. (cm)



© 1994 Nintendo



AFFENTHEATER IM REGENWALD

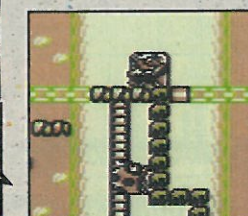
Donkey hat die fiesche Pauline in seine Heimat verschleppt. Mario nimmt sofort die Fährte auf und folgt dem Affen in den gewaltigen Regenwald. Bevor das Abenteuer im Urwald losgeht, lernt Mario von Donkey Kong, wie man spezielle Schalter betätigt, um Plattformen erscheinen zu lassen. Eine wichtige Lektion!



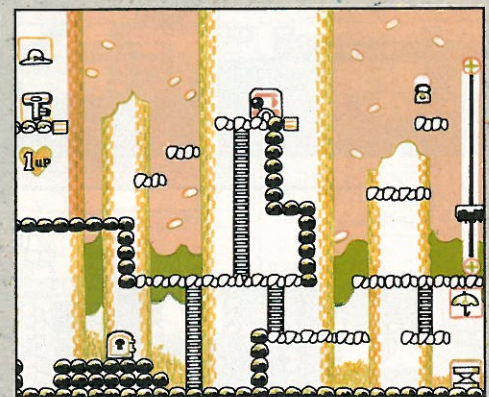
STAGE 2 - 1

Mario beginnt seine Reise durch den ersten Sektor des Regenwaldes auf dem Rücken eines wandelnden Krabbelkäfers. Diese

Käfer sind wirklich lästig, denn berühren sie Mario von der Seite, verliert er ein Leben.



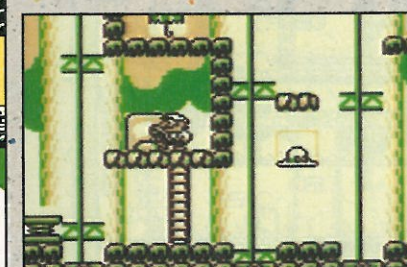
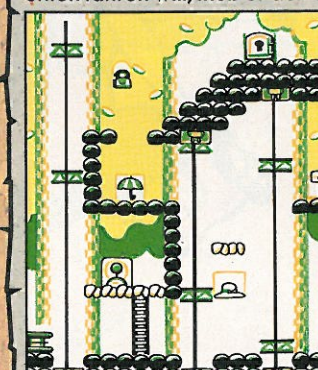
Mario bringt den Schalter in die rechte Position, um zwei Plattformen zu aktivieren.



Und so geht's! Mit dem Schlüssel in der Hand auf den Lift nach unten in Richtung Ausgang.

STAGE 2 - 2

Mit dem Schalter in diesem Sektor läßt sich die Bewegung der Aufzüge kontrollieren. Je nach dem, ob Mario mit dem Lift nach oben oder nach unten fahren will, muß er den Schalter in die rechte oder linke Position bringen. Das ist gar nicht so schwer!



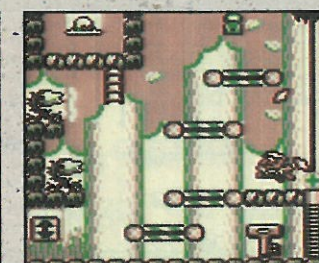
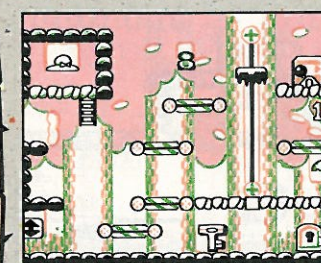
Erst den Schalter in die richtige Position bringen!

Marios angetäuschter Po-Stopper-Rückwärts-Sprung



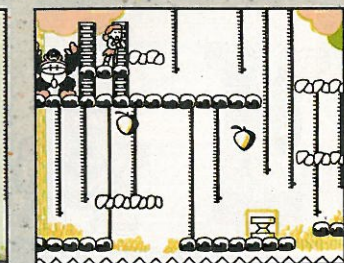
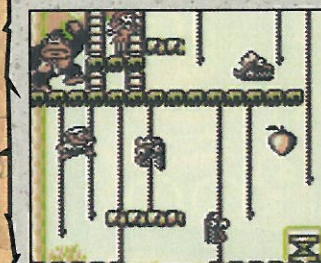
STAGE 2 - 3

Es könnte so leicht sein, das Schloß der Tür zu öffnen, durch die Donkey gerade mit Pauline unterm Arm verschwunden ist. Doch zwischen Schlüssel und Tür ist eine Schranke, die sich nur mit dem Schalter in der Ecke oben rechts öffnen läßt.



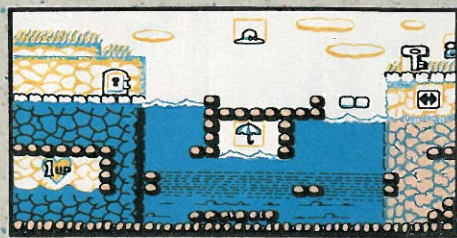
STAGE 2 - 4

Mario erinnert sich... Vor ungefähr zehn Jahren war er schon einmal hier gewesen. Damals hatte er auf der obersten Plattform gestanden und Donkey Jr. mit Krimskrams beworfen. Aber jetzt ist alles anders, jetzt muß er hier gegen Donkey antreten.



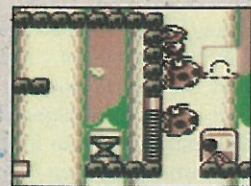
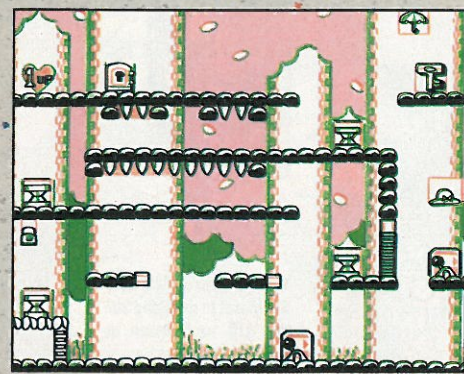
STAGE 2 – 5

Diesmal muß Mario unter Beweis stellen, daß er auch ein guter Schwimmer ist. Der Schlüssel befindet sich auf der rechten Seite des Bildes. Bevor sich Mario jedoch den Schlüssel holt, sollte er mit dem Plattform-Icon eine Brücke über die Stacheln bauen. Über diese kann er dann bequem zur Tür auf der linken Seite gehen.



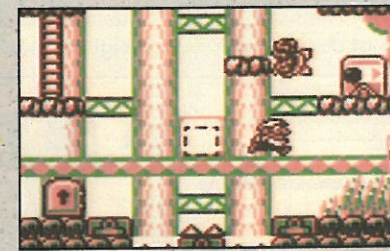
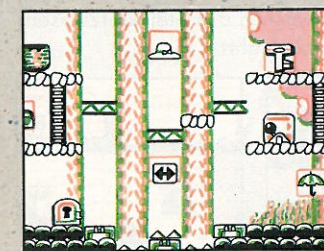
STAGE 2 – 6

Mit der Zeit wird es immer schwieriger, Donkeys Spuren zu folgen. Der Schalter auf der untersten Plattform aktiviert sowohl die Plattform, als auch eine Schranke, die den Weg zum zweiten Schalter versperrt. Bevor Mario diesen Sektor verläßt, sollte er sich das Bonusleben links vom Ausgang holen.



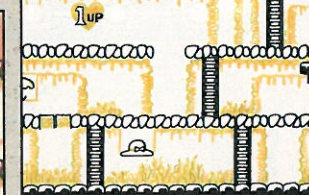
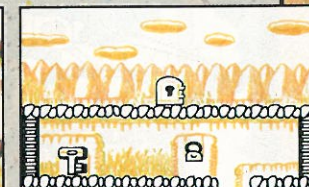
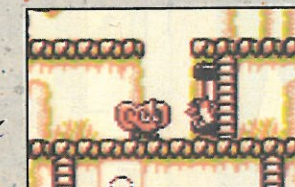
STAGE 2 – 9

Äußerst schwierig! Um den Schlüssel zu erreichen, muß Mario über drei verschiedene Aufzüge springen, um nach rechts zu kommen. Dabei wird er von Tauben attackiert, die ihre Bombeneier gezielt über Marios Kopf legen. Mit dem Schlüssel muß Mario dann wieder nach unten links.



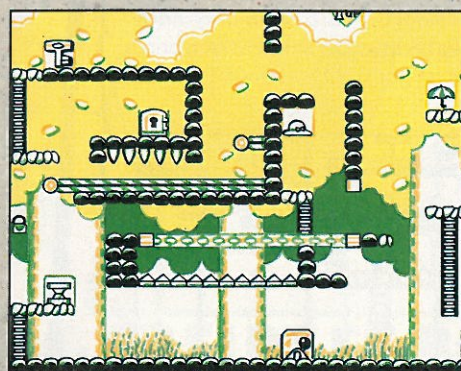
STAGE 2 – 10

Donkey Kong hat schon seltsame Freunde! Diesmal versuchen die Großbohrer, Mario am Verlassen dieses Sektors zu hindern. Wenn Mario auf der gleichen Ebene wie die Großbohrer ist, wachen sie auf, spitzen ihre Lauscher und rennen in Richtung Mario los. Trotz allem sollte Mario auch diesmal versuchen, Paulines Handtasche, ihren Regenschirm und ihren Hut einzusammeln.

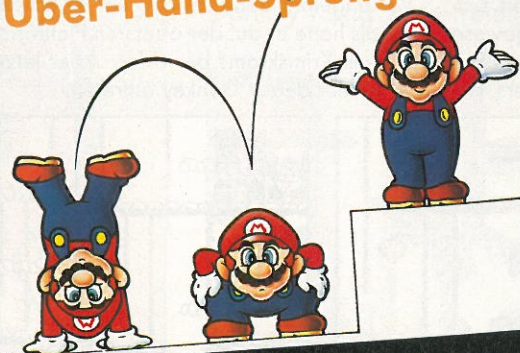


STAGE 2 – 7

Einer der kniffligsten Level! Betätigt den Schalter so, daß Ihr die beiden Stachis und einen Krabbelkäfer einsperrt. Der zweite Krabbelkäfer sollte die vertikale Steinreihe auf der rechten Seite entlangkriechen. Auf seinem Rücken kommt Mario nach oben, wo es bis zum Schlüssel nicht mehr weit ist.

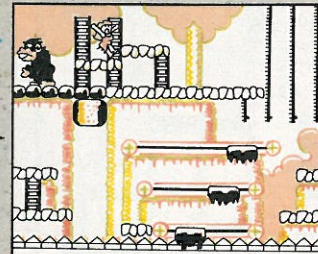


Marios tollkühner Kopf-Über-Hand-Sprung



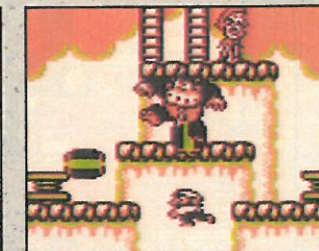
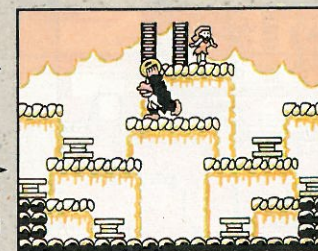
STAGE 2 – 8

Und wieder einmal ist Mario kurz davor, die holde Pauline in seine männlichen Arme zu nehmen. Doch Donkey hat auch in dieser Stufe wieder das letzte Wort. Er bewirft Mario wie schon so oft mit Wagenhebern. Hier hilft nur Ausweichen!



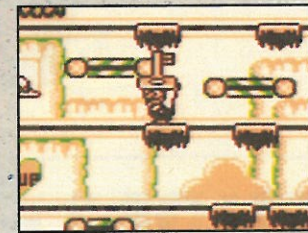
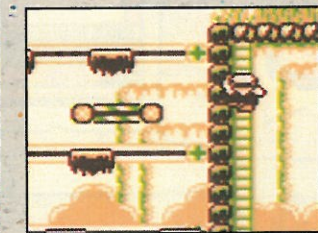
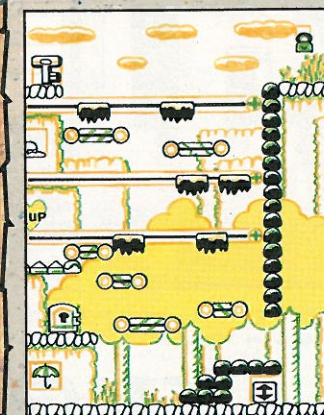
STAGE 2 – 12

Donkey Kong wirft wieder einmal mit Fässern nach Mario. Aber Mario hat seit seinem letzten Abenteuer vor zehn Jahren gelernt. Macht er einen Handstand, kann er die Fässer mit den Füßen auffangen und anschließend auf Donkey zurückwerfen.



STAGE 2 – 11

Zunächst muß Mario mit dem Leiter-Icon eine Leiter nach rechts oben bauen. Dort springt er über die Loren nach links oben, wo der Schlüssel liegt. Jetzt wird es jedoch ziemlich schwierig. Mit dem Schlüssel in der Hand geht es über Loren und Fließbänder wieder nach unten zum Ausgang. Aber Vorsicht: Wenn Mario von ganz oben abstürzt, verliert er ein Leben.



Roulette oder Slot Maschine

Wenn Mario in einem Sektor Paulines Kram einsammelt, darf er an einem Bonusspiel teilnehmen. Falls die verbleibende Spielzeit eine gerade Zahl ist, nimmt Mario am Roulette teil. Bei einer ungeraden spielt Mario an der Slot Maschine.





SCHNITZELJAGD AUF DEM AFFENTANKER

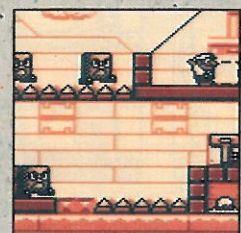
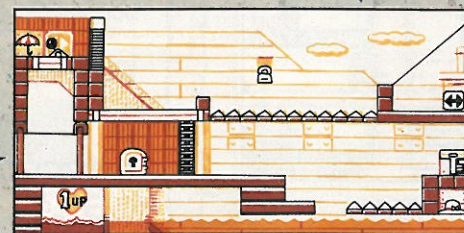
Diesmal verschlägt es den haarigen Gorilla auf ein Segelschiff. Noch in letzter Minute kann Mario an Bord springen, bevor das Schiff losfährt. Die Jagd wird schwerer!



STAGE 3 - 1

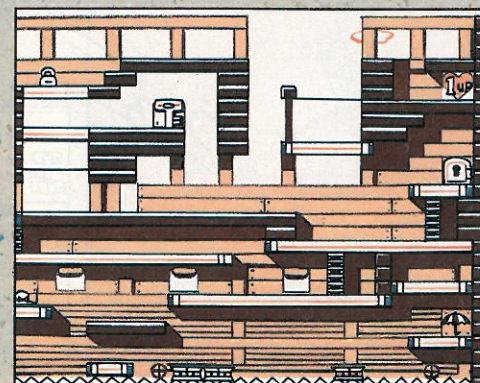
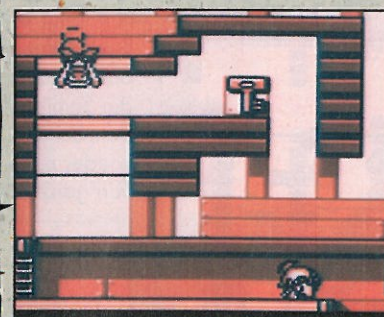
Mit dem Plattform-Icon kann Mario dem unteren Steinklotzwesen eine Plattform zu der Stachelreihe bauen. Das ist der einzige Weg,

wie Mario später den Schlüssel erreichen kann, indem er auf den Rücken des Steinklotzwesens steigt und nach rechts fährt.



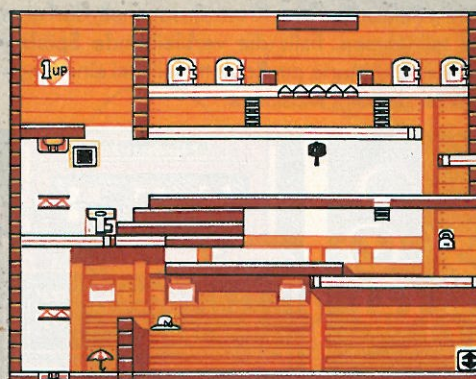
STAGE 3 - 2

Den Schlüssel und die Ausgangstür kann Mario relativ leicht erreichen. Schwierig wird es erst, wenn Mario versucht, Paulines Hinterlassenschaften einzusammeln. Die Stages werden immer kniffliger und Mario kann jedes Bonusleben, das er in einem Bonusspiel gewinnen kann, gebrauchen.



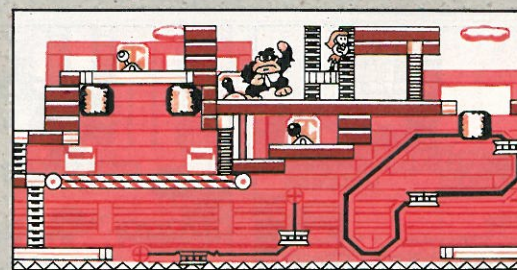
STAGE 3 - 3

Mario muß alle Techniken anwenden, die er beherrscht. Mit dem Leiter-Icon aktiviert er eine Leiter, mit dem angetäuschten Po-Stopper-Rückwärtsprung kann er den Regenschirm erreichen. Zum Schluß muß er noch den richtigen Ausgang finden.



STAGE 3 - 4

Ein ziemlich hartes Duell mit Donkey Kong erwartet Mario im vierten Sektor des Affentankers. Die Fahrt auf den Loren ist deshalb so gefährlich, weil Donkey von oben mit Steinbrocken auf Mario wirft. Unten sind gefährliche Stacheln.

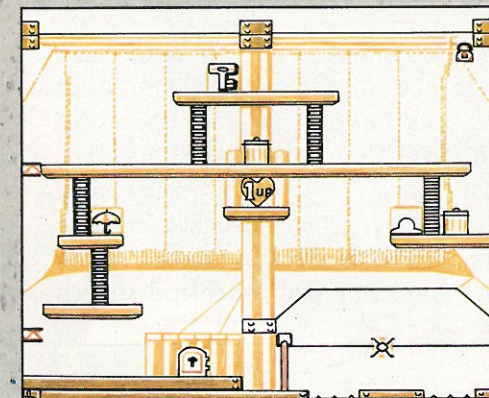
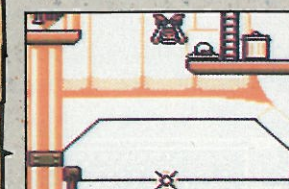
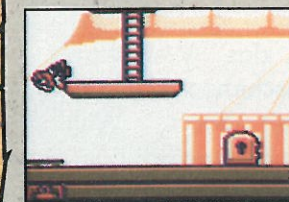


Bin klein und gemein, seh' harmlos aus - aber sicher macht Euch das nichts aus!



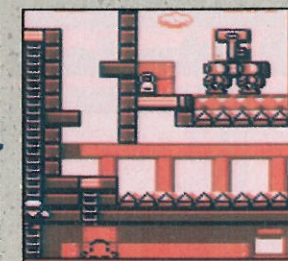
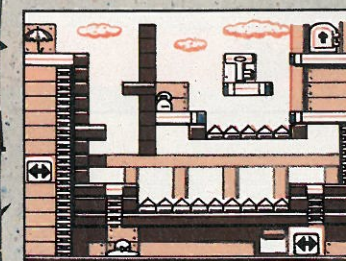
STAGE 3 - 5

Wichtige Technik, um nach oben zum Schlüssel zu kommen: Der diagonale Seildreher-Super-Sprung. Habt Ihr den Schlüssel, geht's wieder nach unten zur Tür.



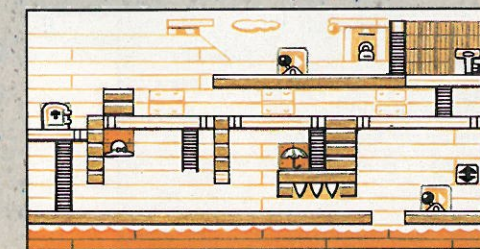
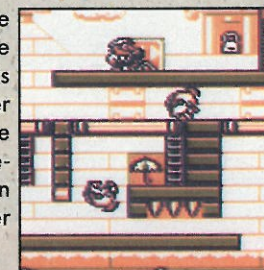
STAGE 3 - 6

In diesem Sektor kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Bereits unten muß Mario zwei Plattformen aktivieren und dann schnell die Leiter auf der linken Seite hochklettern. Eine Plattform schützt ihn vor den Stacheln, die andere Plattform dient den Skeletten als Brücke zu Paulines Handtasche. Der Rest ist ganz einfach...



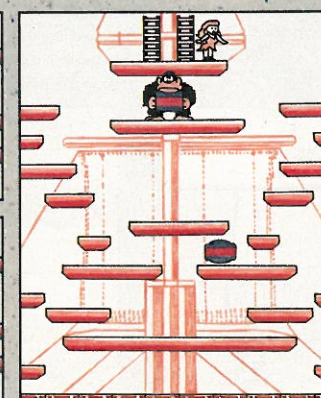
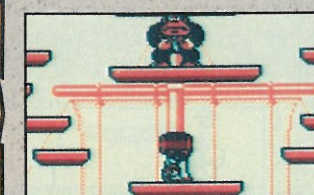
STAGE 3 - 7

Die beiden Schalter haben wichtige Funktionen. Der eine aktiviert die Brücke, über die Mario nach rechts zum zweiten Schalter gehen kann. Der zweite Schalter öffnet die Schranke links vom Schlüssel, so daß Mario bequem nach links gehen kann. Von den Schubskäfern kann sich Mario unter den Stacheln durchschieben lassen.



STAGE 3 - 8

Das Finale auf dem Affentanker! Wie schon so oft, muß Mario die Fässer mit seinen Füßen auffangen und dann mit seinen Händen auf Donkey Kong zurückwerfen. Dreimal von einem Faß getroffen, fällt Donkey für kurze Zeit bewußtlos um.



Ohne die Tips der Club Nintendo Redaktion hättet Ihr nie die ersten drei Stages geschafft. Harharhar! Aber Pauline kriegt Ihr nie!!!

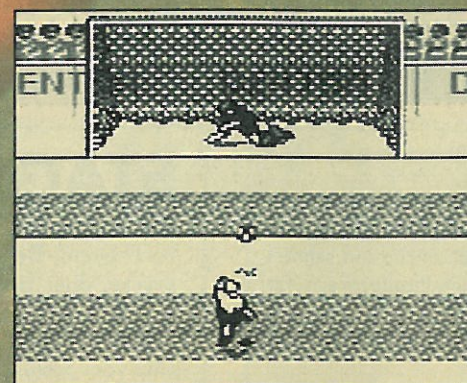
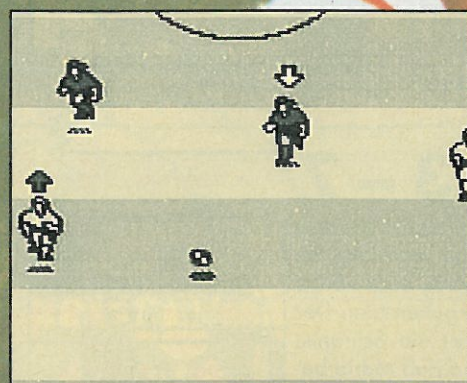


Greift in die Geschichte des Weltfußballs ein!

Die diesjährige Fußball-Weltmeisterschaft in den USA hat Millionen Menschen auf der ganzen Welt begeistert. Nur das Endergebnis war sicherlich nicht ganz das, was sich viele gewünscht hätten. Glücklicherweise seid Ihr stolze Besitzer eines Game Boys und könnt Euch höchstpersönlich

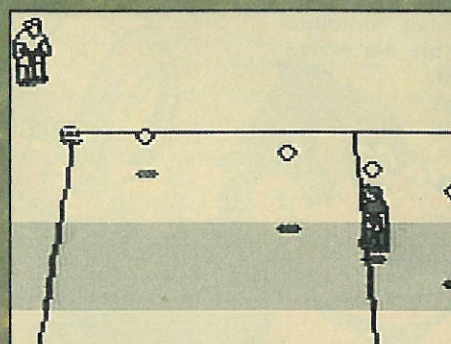
in das Weltfußball-Geschehen einklinken – mit „Soccer“. Wählt die Mannschaft aus, die Ihr gerne als Weltmeister sehen möchtet und stürzt Euch in den Kampf um den Welpokal. Zeigt es den hochbezahlten Profis, wie spannende Fußball-Action aussieht! (pn)

SOCCER

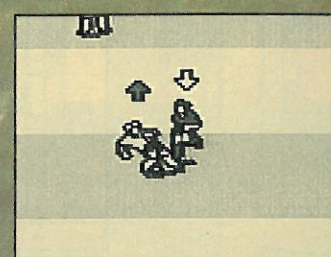


Die Technik muß stimmen!

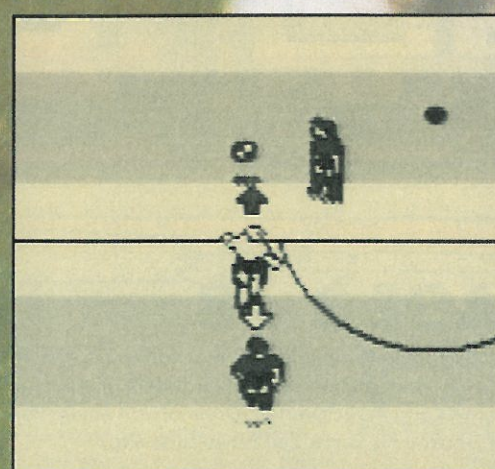
Zwar haben die Mannschaften aus aller Welt ihre Stärken und Schwächen, aber eigentlich ist es gar nicht so wichtig, mit welchem Team Ihr versucht, den Weltcup zu gewinnen. Vielmehr entscheidet die Technik und die Strategie, die Ihr selbst in Euer Spiel mit einbringt. Ein intensives Training der verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten ist unerlässlich. Ideal fürs Training sind Elfmeterschießen und Freundschaftsspiele.



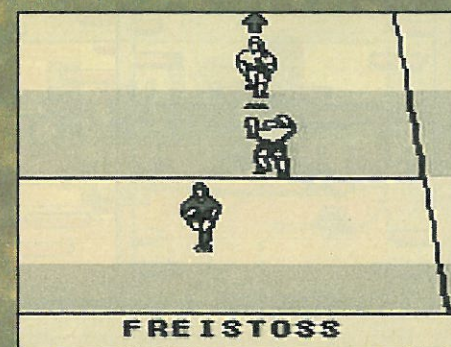
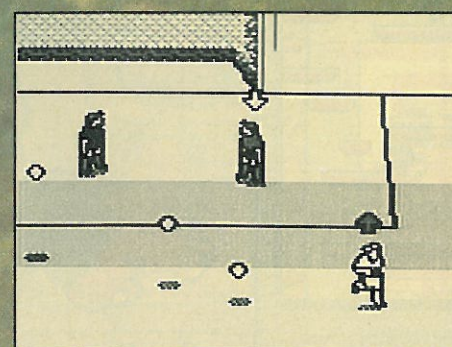
Unfaire Spielweise wird vom Schiedsrichter unbarmherzig geahndet. Bleibt also lieber fair, sonst erhält der Gegner einen Freistoß, der Euch in arge Bedrängnis bringen kann.



Schaut nicht tatenlos zu, wenn der Gegner den Ball führt, sondern jagt ihm das Leder ab – allerdings mit fairen Mitteln, wenn möglich.



Nehmt Euch die Zeit und nutzt die Möglichkeit, einen Ball in seiner Schußrichtung vorausberechnen zu lassen. Das kann am Ende das Spiel entscheiden.



FREISTOSS

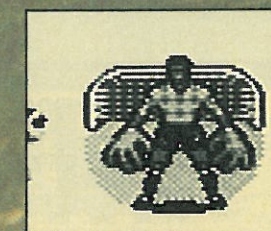
Es gibt eine ganze Menge Gründe...

...die „Soccer“ zu einem außergewöhnlichen Sport- und Spielvergnügen machen. Der ausschlaggebende Grund ist aber der, daß Ihr die Wahl habt. Ihr könnt direkt Einfluß nehmen auf Euer Spiel – und das gleich in drei Sprachen. Und wenn Ihr bereits geübte „Soccer“-Spieler seid,

könnt Ihr durch eine Tempo-Veränderung oder ungünstigere Witterungsbedingungen Eure Herausforderung steigern. Aber seht selbst:



Auch für „Soccer“-Profis wird das Spielen schwerer, wenn das Spieltempo angehoben wird.

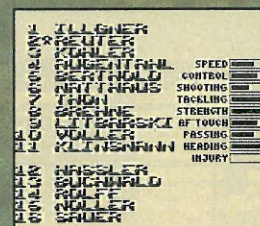


Gerade für nicht so erfahrene Spieler ist es ratsam, den Torwart mit größeren Handschuhen auszustatten.

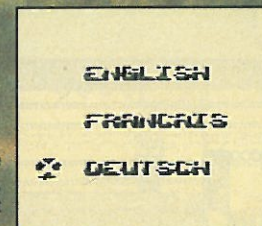


Die Aufstellung einer Mannschaft bestimmt auch die Strategie – eher offensiv oder defensiv.

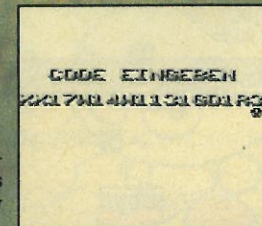
Informiert Euch vor dem Spiel eingehend über Eure einzelnen Spieler, damit Ihr wißt, was Ihr erwarten könnt.



Wählt Eure Sprache aus, damit Ihr wißt, worum es gerade geht im Spiel.



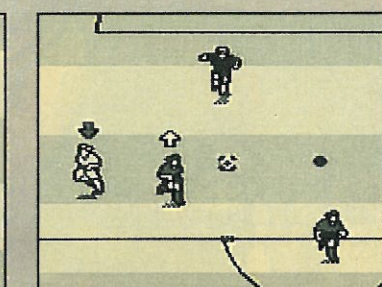
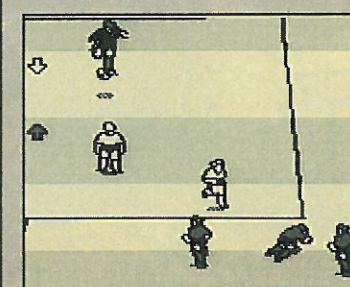
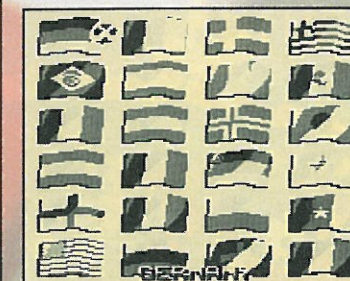
Durch die Paßwort-Funktion könnt Ihr das anstrengende Turnier auch mal unterbrechen.



Wer wird jetzt Weltmeister?

Ihr habt es in der Hand, ob die deutsche Mannschaft dieses Jahr doch noch Weltmeister wird – zumindest auf Eurem Game Boy! Wählt Eure Favoriten-Mannschaft aus den 24 zur Verfügung stehenden aus und legt los. Beim Blick auf die Mannschaftsaufstellung erkennt Ihr bekannte Namen wieder, denn nur die besten Spieler haben den Sprung in die Nationalmannschaften geschafft.

Jetzt liegt es an Euch, als Manager, Trainer und Spielführer in einer Person, Euer Team zum ganz großen Erfolg zu führen! Nutzt alle Möglichkeiten der Einflußnahme, die „Soccer“ Euch bietet. Nur der Cleverste und Wagemutigste wird den Cup nach Hause holen können.



Ihr habt die Wahl!

Insgesamt 24 National-Teams aus aller Herren Länder stellen sich Euch zur Wahl. Überlegt gut, denn jedes Team hat Stärken und Schwächen, die Ihr in Betracht ziehen solltet. Hier die drei stärksten und schwächsten Mannschaften – was die Papierform angeht!

Die besten 3

- 1 Deutschland
- 2 Brasilien
- 3 Italien

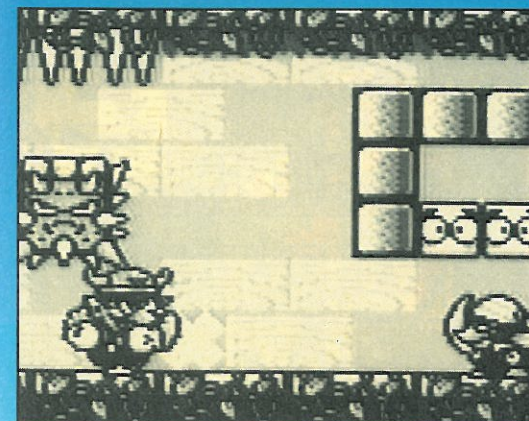
Die letzten 3

- 1 Nigeria
- 2 Kamerun
- 3 Marokko



Die Schatzsuche geht weiter!

Wenn sich Wario am Ende seines Abenteuers ein richtig schönes Schloß bauen will, braucht er eine Menge Münzen. Mit einfachem Münzen sammeln kommt er jedoch nie auf einen grünen Zweig – sein Sparkonto wird am Ende sehr mager aussehen. Der einzige Weg zu Reichtum ist das Auffinden der Schätze, von denen ganze 15 im Spiel versteckt sind. Versucht also, möglichst alle Schätze zu finden! (ak)



SPEZIELLE SCHÄTZE (1)

Damit Wario jeweils einen Schatz einsacken kann, muß er zuvor den Schlüssel für die Schatzkammer finden, um diese öffnen zu können (Totenschädel-

schlösser). Doch das ist leichter gesagt als getan, denn die Schlüssel sind im Spiel gut versteckt. Doch davon sollte Wario sich nicht abschrecken lassen!

SCHLÜSSEL



Diese speziellen Schlüssel müßt Ihr jeweils finden, um an einen Schatz rankommen zu können.

STUFE 9



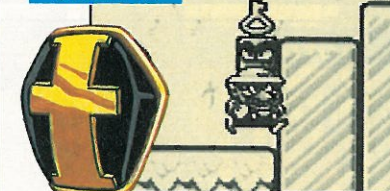
Die Dream Harp bringt Wario später beim Verkauf traumhafte 6000 Münzen auf sein Sparbuch.

STUFE 11



The Crown ist scheinbar ein gebrauchtes Stück, es läßt sich nur für 2000 Münzen verkaufen.

STUFE 16



Das Shield of Brave bringt dem tapferen Finder den Gegenwert von 7000 Münzen.

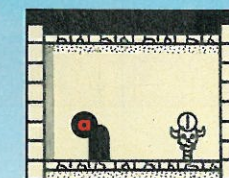
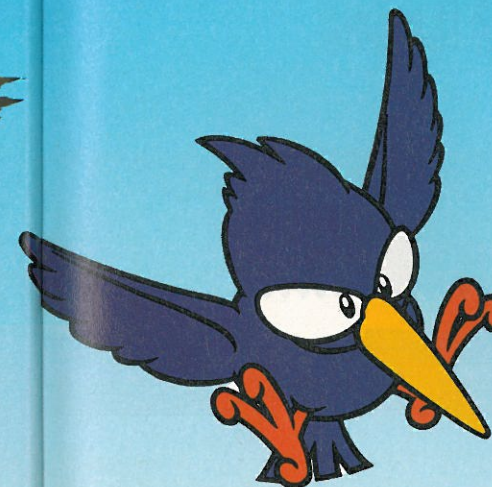
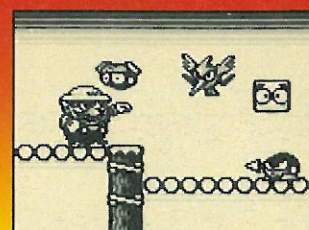
Von Mount Teapot zu Sherbet Island

SHERBET ISLAND STUFE 14

Wer die 13. Stufe von Mount Teapot bezwungen hat, landet als nächstes in Stufe 20. Die Lösung dieses Rätsels ist einfach – dazwischen liegt Sherbet Island, das man nur über einen versteckten Eingang in Stufe 8 erreichen kann. Dieser Eingang liegt über dem Eingang zu Stufe 9. Als Jet-Wario muß man beim Münzpfahl nach rechts-oben fliegen.

GEGEN DIE UHR!

In der 14. Stufe von Sherbet Island ist Schnelligkeit erstes Gebot! Die Brücken, auf denen Ihr laufen müßt, brechen nach kurzer Zeit weg. Alle angreifenden Gegner am besten rippen-trillern, aufheben und gegen die nächsten Angreifer werfen.

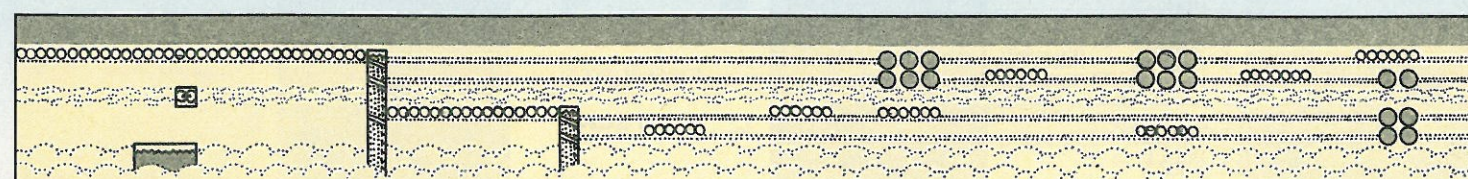
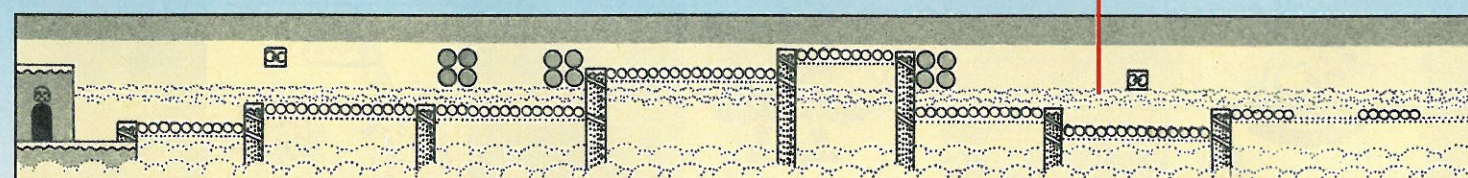


VORSICHT! ABSTURZGEFAHR!

Vorsichtiges Springen und gezieltes Ausweichen vor den angreifenden Vögeln ist die einzige Möglichkeit, unverletzt spätere Bereiche betreten zu können. Bei den Sprüngen auf die schmalen Pfähle ist besondere, vorausschauende Vorsicht das einzige Erfolgsrezept.



START



AUSGANG

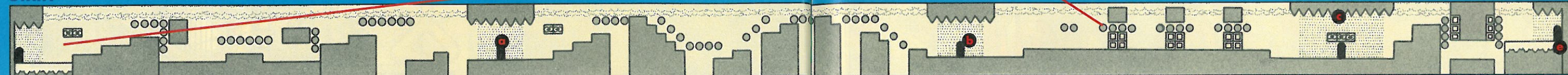
Komm' nur her, kleiner Wario-Wicht – ich bin gefährlich und nicht mehr ganz dicht. Es macht Zack und du bist platt!



SHERBET ISLAND STUFE 17

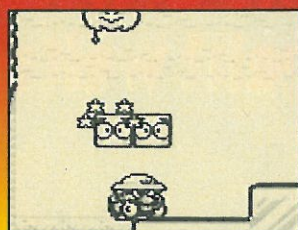
Wenn Wario die 17. Stufe von Sherbet Island erreichen will, muß er einen geheimen Ausgang nach der 15. Stufe erscheinen lassen. Zu diesem Zweck ist er gezwungen, in der 15. Stufe einen Ausrufezeichen-Schalterblock auszulösen. Wenn er nun den Weg zurück geht, kann er am Anfang eine Stufentreppe hochsteigen. Am Ende dieser neuen Räume muß Wario wiederum einen Schalterblock betätigen: Jetzt ist ein 10er-Münzschalter auf dem Rückweg zu Stufe 17 erreichbar.

START



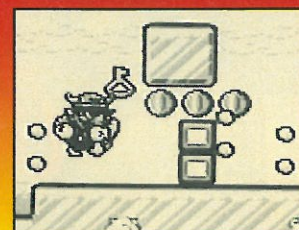
ACHTUNG, DONNERWETTER!

Wenn Wario seinen weiteren Weg nach rechts geht, wird er von einem Donnerwetter überrascht. Aber es fallen keine Regentropfen. Wario muß sich vor den Blitzen in acht nehmen, will er nicht sein kostbares Leben verlieren!



BLÖCKE ZERSTÖREN!

Wenn sich Wario den Schlüssel zwischen die gierigen Finger klemmt, sollte er sich vor dem einsetzenden Donner in acht nehmen. Dieser könnte seiner Gesundheit sehr abträglich sein. Leider besitzt Wario keinen schützenden Regenschirm.



Wir sind Piraten – klein und gemein. Wer uns blöd kommt – den machen wir klein. Wir kapern und entern – heldenhaft und voller Mut. Wer nicht sofort abhaut – dem geht es bald nicht mehr gut.



AUSGANG

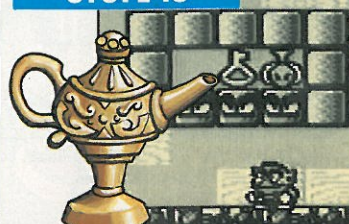
SPEZIELLE SCHÄTZE (2)

STUFE 17

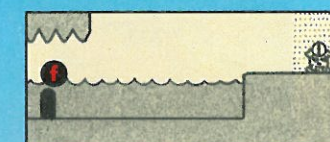
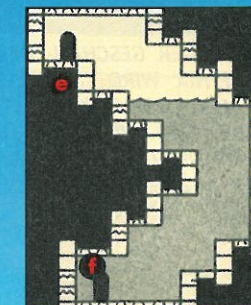
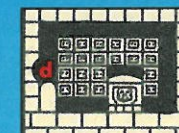
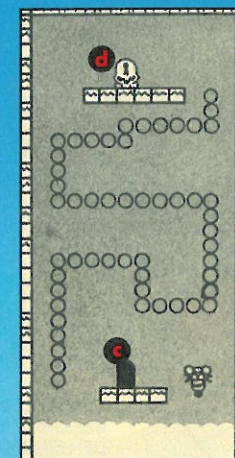
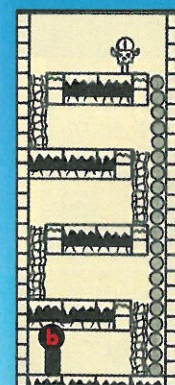
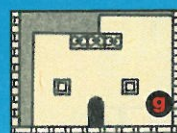
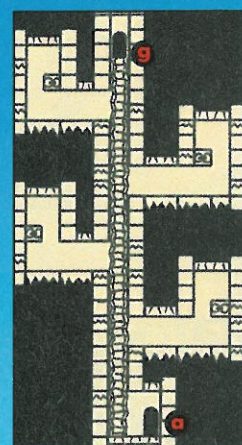


Die Fairy Bell, eine Feenglocke, bringt Wario beim Verkauf 5000 Münzen.

STUFE 18



Auch ohne Geist darin ist die Platinum Lamp sagenhafte 9000 Münzen wert.

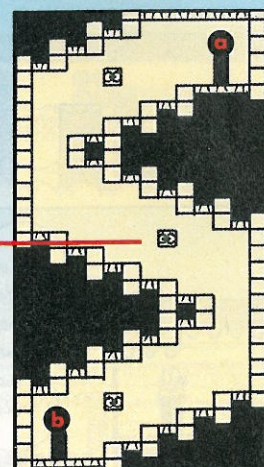
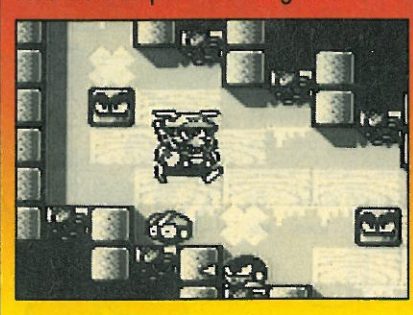


SHERBET ISLAND STUFE 19

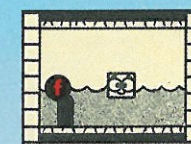
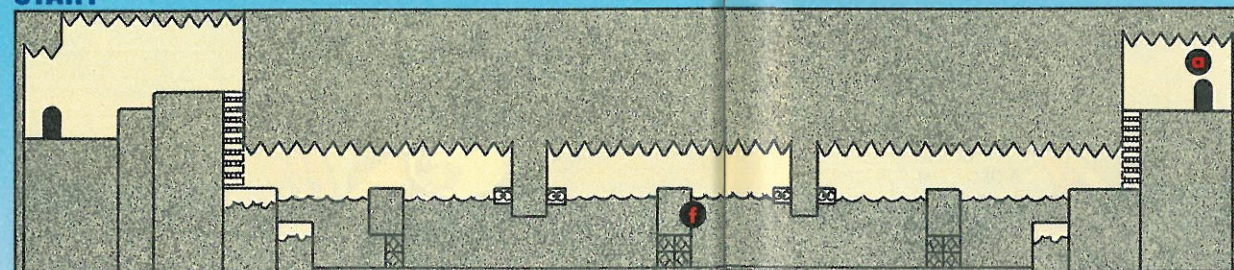
In der 19. Stufe wird Wario noch einmal sein ganzes Können unter Beweis stellen müssen, wenn er die 20. Stufe erreichen will. Der Endboß namens Hinyari erwartet ihn schon und hat vorsorglich die Stacheln seines Kopfpanzers schön scharf angespitzt. Wario muß in dieser Stufe sein Jet-Wario-Extra einsammeln, bevor er sich dem hinterhältigen Endboß stellt. Ohne das Jet-Extra ist ein Kampf gegen den gepanzerten Gesellen fast aussichtslos.

DRAUFSTAMPFEN!

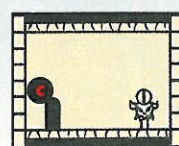
An dieser Stelle droht die einzige Gefahr von den Yari-Kuri-Tierchen. Wario muß sie stampfen und wegschleudern.



START

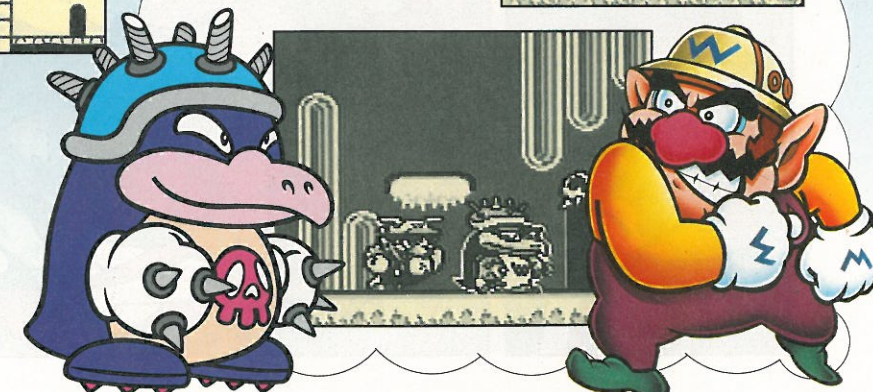
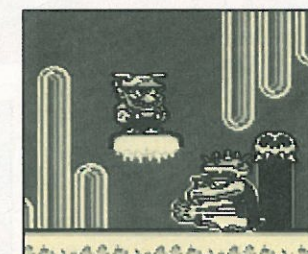


AUSGANG



ENDBOSS: HINYARI!

Wario sollte sich warm anziehen, wenn er auf diese gut gepanzerte Kampfmaschine trifft. Auch ein etwas verstärkter Hosensboden könnte nicht schaden. Denn wenn Wario dem Typen das erste Mal auf den Kopf gesprungen ist, fährt dieser seine Kopfstacheln aus. Jetzt hilft nur noch das Jet-Extra. Wario muß in der Luft fliegen und versuchen, Hinyari zweimal von der Seite anzurempeln. Danach streicht dieser die Segel und gibt auf!



KIRBY

und

das Geheimnis Glibbers

WAS BISHER GESCHAH: DER WISSENSCHAFTLER DR. M. SCHAFFNIX WIRD IM KELLER DER BARONESSE PUSSY LAVACHE VOLLGESCHLEIMT AUFGEFUNDEN. IRRTÜMLICHERWEISE WIRD KIRBY FÜR DEN TÄTER GEHALTEN. UM SEINE UNSCHULD ZU BEWEISEN, REIST ER UM DIE HALBE WELT. IN PARIS WIRD ER ZEUGE EINES GEHEIMNISVOLLEN BIOSCHLEIM-KONGRESSES.

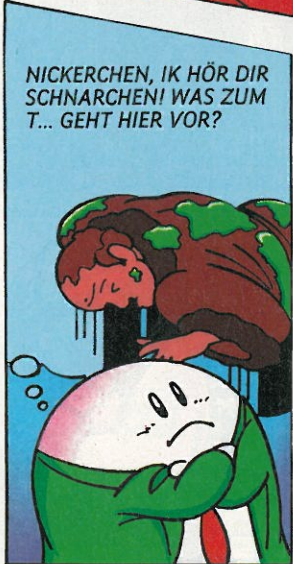
IN MONACO WIRD KIRBY MIT EINEM KOPFKISSEN VERWECHSELT UND IN EINEN LKW MIT EINER LIEFERUNG KISSEN FÜR EIN FRANZÖSISCHES HOTEL GELADEN.



„BIOSCHLEIM-KONGRESS“??? ICH HABE DEN EINDRUCK, DER ZUFALL HAT MICH AN DEN RICHTIGEN ORT GEBRACHT!



DR. SCHAFFNIX WAR DOCH AUCH EIN BIOSCHLEIM-FORSCHER, WENN ICH MICH NICHT IRRE!



NICKERCHEN, IK HÖR DIR SCHNARCHEN! WAS ZUM T... GEHT HIER VOR?



AM BESTEN SCHLEICHE ICH MICH IN DIE KONGRESSHALLE UND LAUSCHE EIN BISSCHEN, WAS SIE SO BEREDEN...



OH MANN! DAS LETZTE ZEUG WAR WOHL DOCH GEPUNCHT. DAS WAR MEIN GANZER VORRAT!



KÜRBISSE! FRISCHE KÜRBISSE! GÜTEKLASSE A!



... HABEN GESTERN DEM PENTAGON EIN ULTIMATUM GESTELLT. ENTWEDER SIE ZAHLEN UNS BIS MORGEN MITTAG 50 MILLIONEN GLITZERSTERNE, ODER NEW YORK WIRD IM SCHLEIM VERSINKEN. AUSSERDEM WERDEN WIR...

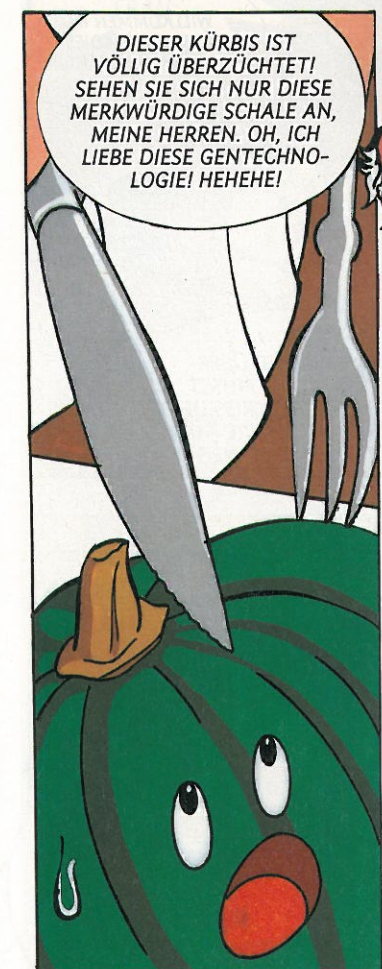


HOFFENTLICH FLIEGT MEINE TARNUNG NICHT AUF!



MMM, DIESER LECKERE KÜRBIS...

ICH WILL AUCH EIN STÜCK!



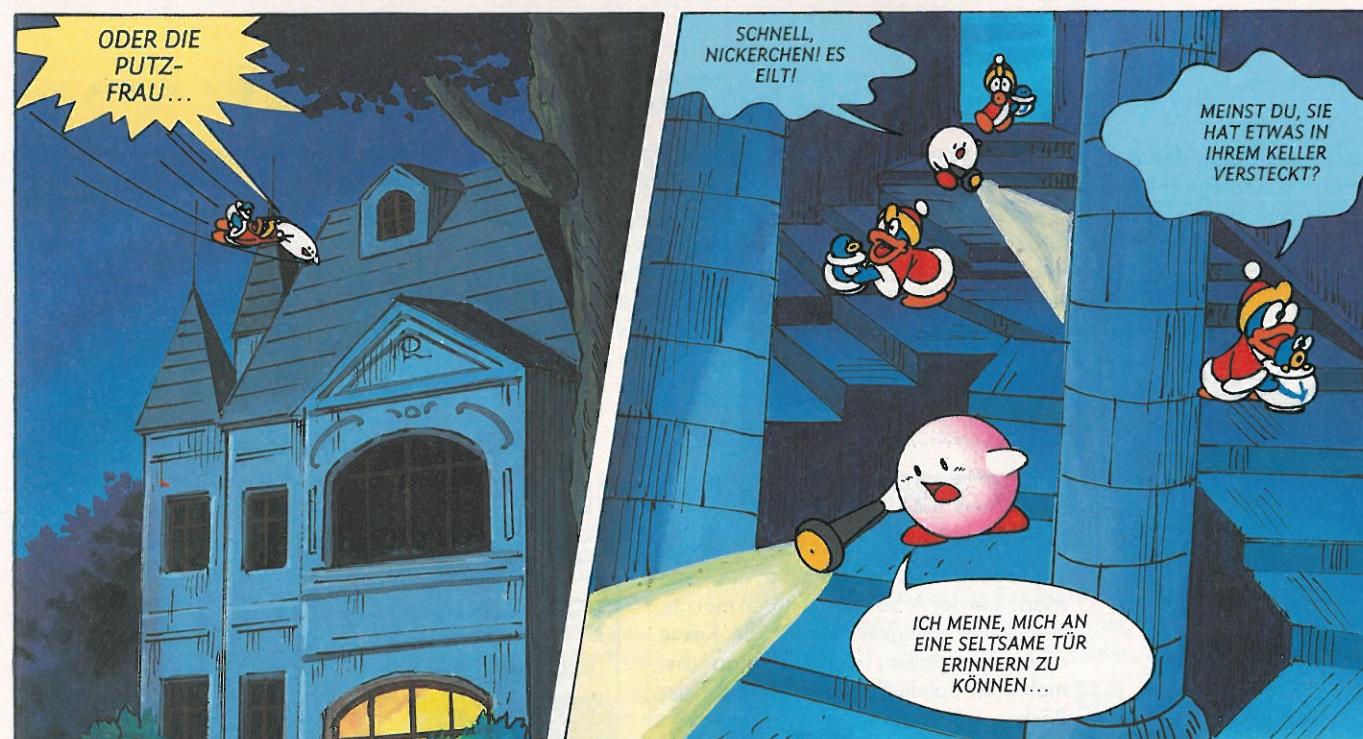
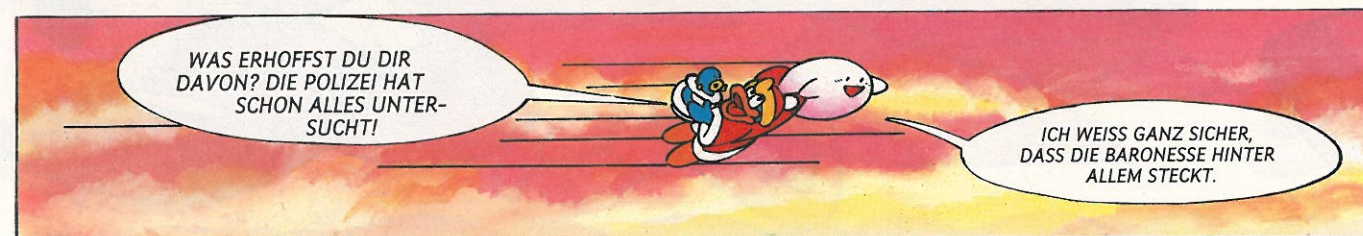
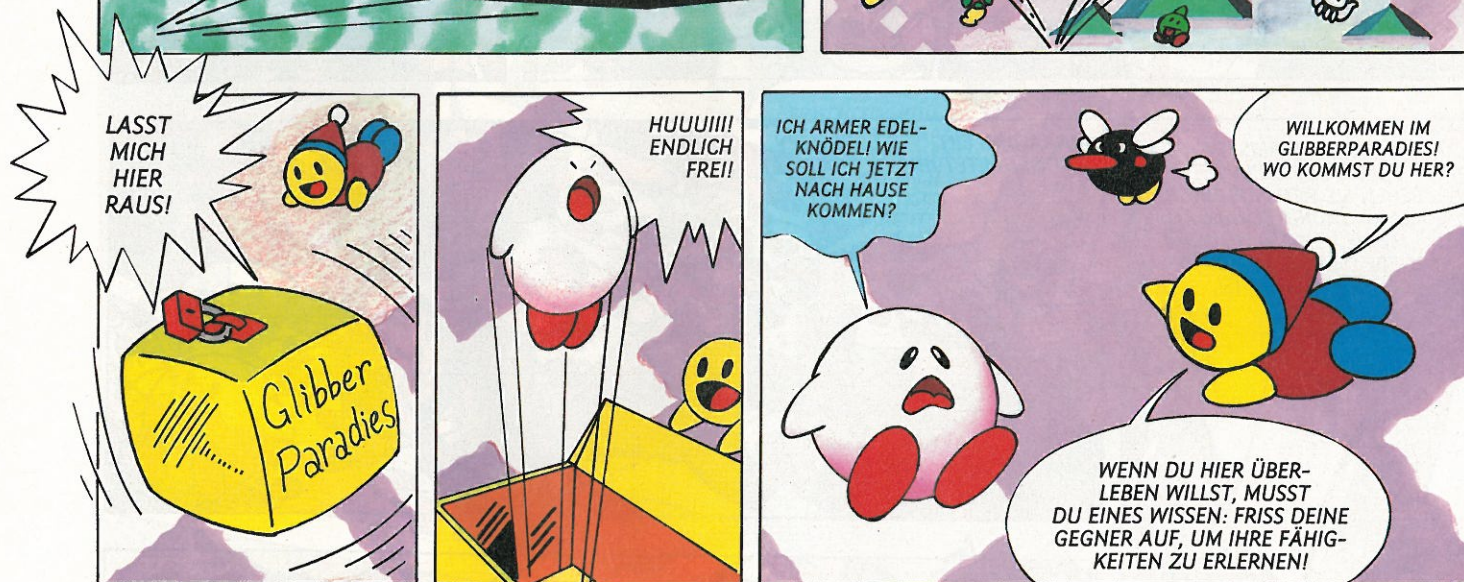
DIESER KÜRBIS IST VÖLLIG ÜBERZÜCHTET! SEHEN SIE SICH NUR DIESE MERKWÜRDIGE SCHALE AN, MEINE HERREN. OH, ICH LIEBE DIESE GENTECHNOLOGIE! HEHEHE!



WAAAH!!! EIN SPIONI! HALTET IHN AUF!



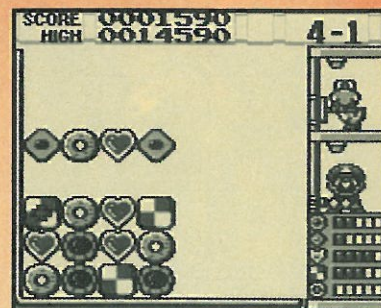
ER HAT ALLES GEHÖRT! WIR MÜSSEN IHN LOSWERDEN! VERSCHICKT IHN MIT DER POST!





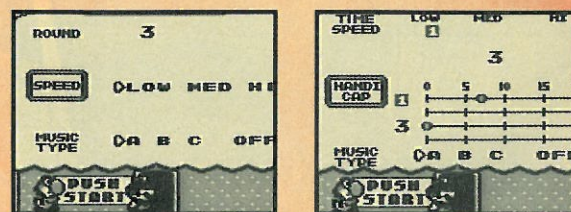
... Neu, frisch und lecker! ...

Aller guten Dinge sind drei. Nach DR. MARIO und MARIO & YOSHI folgt nun das dritte, klassische Strategiespiel von Nintendo. Diesmal versucht sich Mario nicht als Doktor oder Kellner, sondern als Bäcker. Und wer würde sich da besser als Assistent eignen, als Marios alter Kumpel Yoshi. Zusammen haben sie die Aufgabe, die unsortierten Kekse auf dem Backblech in Reihen mit jeweils gleichen Keksen zu bringen. Dann erst werden die Leckereien vom Backblech abgeräumt. Wenn Mario und Yoshi es nicht schaffen, eine Reihe mit gleichen Keksen zu bilden, bevor das Backblech voll ist, haben sie verloren und werden entlassen. (mm)



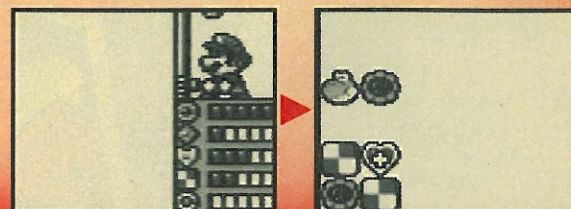
LECKERE OPTIONEN

Im Options-Menü läßt sich schon so einiges regeln. Unter anderem die Musik, die Mario bei der Arbeit gerne hören möchte, die Geschwindigkeit, in der die Kekse aufs Blech fallen, das Handicap (bei mehreren Spielern) und die Anzahl der Bäcker... äh, Spieler.



DER YOSHI-KEKS

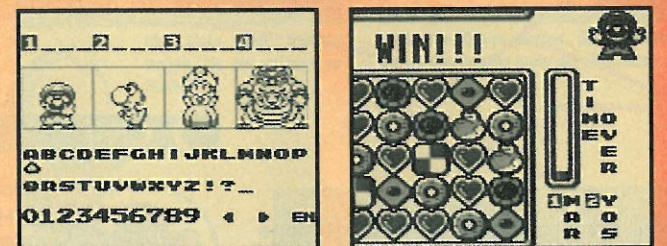
Sobald es Mario gelungen ist, fünfmal eine Reihe der gleichen Kekse abzuräumen, erhält er einen Yoshi-Keks, der ihm als Joker dient. Er kann diesen Keks dann in einer Reihe einbauen, in der nur noch ein gleicher Keks fehlt.



... Vier-Spieler-Keks-Duell ...

AUF DIE KEKSE, FERTIG, LOS!

Aufgrund von Einsparungsmaßnahmen muß sich der Bäckermeister leider von einem seiner Gesellen trennen. Durch einen Wettbewerb will er ermitteln, welcher von seinen bis zu vier jungen Bäckern der beste ist. Auch in diesem Modus ist das Spielprinzip das gleiche. Alle Spieler müssen versuchen, möglichst viele gleiche Reihen vom Backblech zu schieben. Gewonnen hat der, dessen Skala als erstes die Spitze erreicht.



KEKS-PANIK!

Im 2- bis 4-Spieler-Modus warten einige böse Überraschungen auf die Bäcker. Wem es nämlich gelingt, eine Reihe aus fünf Yoshi Keksen zu bilden, der hat die Möglichkeit, die Backbleche seiner Gegner zu beeinflussen.

- 7 Bei diesem Handicap werden dem jeweiligen Spieler gleich sieben (!) Einheiten auf der Skala entfernt.
- 3 Bei -3 verringert sich die Punkte-skala um drei Einheiten. Das kann nur eines heißen: Kekskrieg!
- +3 Das ist natürlich schon viel erfreulicher. Drei Einheiten dazu auf der Skala des jeweiligen Spielers.

BLIND

Oh-oh, wenn dieses Handicap aktiviert wird, heißt es beten, denn nun verschwindet die Mitte des Backblechs hinter einer Fragezeichenwand. Nun hilft nur noch Glück.

SLAVE

Bei diesem Handicap bewegt sich der Cursor Eurer Mitbäcker in der gleichen Richtung wie der Eure. So könnt Ihr deren Kekse durcheinander bringen.

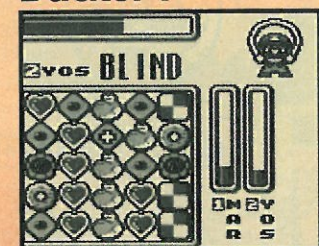
PANIC

Bei der Aktivierung dieses Handicaps hüpfen alle Kekse wie panisch auf dem Backblech herum. Doch Vorsicht: Einige der Effekte wirken sich auch auf alle Spieler aus.

KEKS IST TRUMPF!

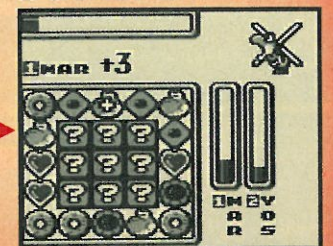
Da die Art des Handicaps sehr schnell wechselt, ist Vorsicht geboten bei der Aktivierung der Effekte. Sehr leicht kann es passieren, daß man dabei in die Grube fällt, die man anderen gegraben hat. Außerdem ist noch darauf zu achten, daß die zur Verfügung stehende Zeit, um eine Reihe zu bilden, begrenzt ist.

Bäcker 1



Mario hat eine Reihe aus vier Yoshis gebildet, während das Wort „Blind“ über seinem Blech stand. Das bedeutet für...

Bäcker 2



...Yoshi, daß nun ein Feld mit Fragezeichen auf der Mitte seines Backblechs erscheint.

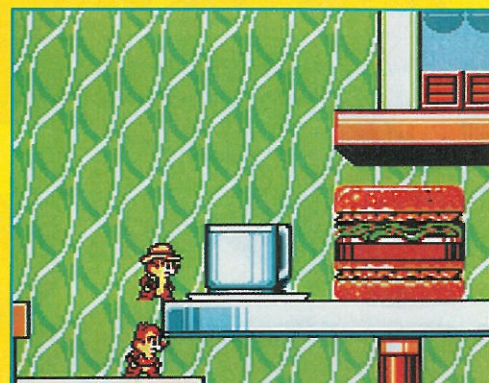
Disney's CHIP und CHAP 2

RITTER DES RECHTS

Al Katzones Rache!

Der infame Gangster-Kater Al Katzone läßt den Rittern des Rechts keine Atempause. Kaum in seine Schranken verwiesen, schon heckt er die nächste Bösartigkeit aus. Nachdem ihm die Flucht aus dem Gefängnis gelungen war, hat er die Urne der Pharaonen gestohlen. Diese Urne besitzt magische Kräfte, die in den Händen des Bösewichts unbeschreibliches Unheil anrichten könnte. Doch Chip und Chap, Samson, Trixi und Summi sind schon unterwegs, den Kater dingfest zu machen und die Urne in Sicherheit zu bringen. Al Katzones Tage in Freiheit sind gezählt!

(pn)



Von Guten und Bösen

Wieder einmal muß sich die Rettungsgruppe vereinen, um Al Katzone das Handwerk zu legen. Die bewährten Mitglieder der Ritter des Rechts sind Chip und Chap natürlich, dazu der behäbige Samson, die quirlige Trixi und die hilfsbereite Summi. Teamwork ist der Weg zum Erfolg. Deshalb spielt es sich auch am besten zu zweit – mit Chip und Chap gleichzeitig!



CHIP



Mutig, gewitzt und immer mit Hut. Ob er ihn wohl auch nachts aufbehält? Wer weiß, auf jeden Fall ist er der Kopf der Rettungsgruppe – und das liegt nicht am Hut.

CHAP



Eigentlich wäre er ja gerne ein cooler Surf-Profi geworden. Doch wenn die Rettungsgruppe gebraucht wird, ist er da und steht seinem Bruder in nichts nach.

AL KATZONE



Der rüdigste Kater, den Entenhausen je gesehen hat. Er ist der Böß des übelsten Gesindels, das sich finden läßt, und heckt immer wieder dunkle Pläne aus.

SUMMI



Sie ist zwar klein, aber überaus oho. Die Biene taucht immer dann in der Nähe der Ritter des Rechts auf, wenn es brenzlig wird. Wie ein Schutzengel.

SAMSON



Der gemütliche Dicke hat immer etwas zum Essen in der Tasche und einen guten Rat auf Lager. Das wissen die Freunde in der Rettungsgruppe sehr zu schätzen.

TRIXI



Sie ist nicht nur mutig, sondern auch hübsch und charmant. All diese Eigenschaften setzt sie ein, wenn es darum geht, die Rettungsgruppe zu unterstützen.

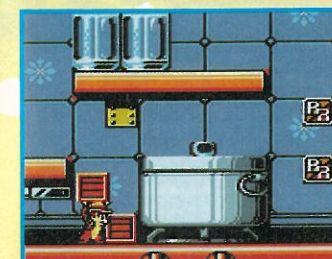
Ritter des Rechts im Einsatz

Wie das Erdhörnchen so an sich haben, sind Chip und Chap besonders flinke Gesellen. Und auch ihre Sprungkraft ist enorm. Das macht ihnen so schnell niemand nach. Und auch die Muskelkraft ist nicht zu verachten. Kisten, die fast so groß sind wie sie selbst, heben sie hoch als wären es Federgewichte.

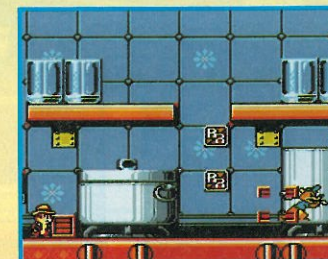


Wurfstark!

Erst einmal richtig in Stellung bringen (gegen den Gegenstand laufen) und dann hochheben (B-Knopf). Das ist die Voraussetzung, um Gegner mit einem Wurf unschädlich zu machen. Ist nun der Gegner in Sicht, werfen (B-Knopf). Diese Technik funktioniert sogar im Sprung und nach oben (Steuerkreuz nach oben drücken).



Kiste hochheben – man weiß ja nie, was drunter steckt – und auf den nächsten Gegner warten.



Ist der Gegner in Sichtweite, ruckzuck werfen. Manche Gegner verschwinden ganz, andere brauchen eine zweite Ladung.

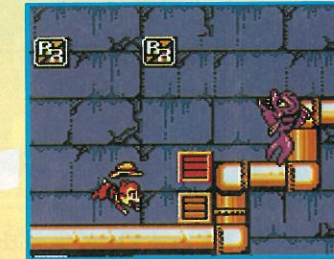


Super-Wurftechnik!

Selbst der widerstandsfähigste Gegner fürchtet die Superwürfe der Erdhörnchen. Das funktioniert so: Die Kiste wird solange laufend getragen (Anlauf nehmen), bis sie anfängt zu blinken. Während sie noch blinkt, loswerfen. Die schießt dann zick-zackmäßig so schnell los, daß die Gegner sie kaum wahrnehmen, bevor sie getroffen werden.



Die Kiste erst laufend tragen, bis sie anfängt zu blinken.



Blinkende Kisten werfen, da ist selbst der schnellste Gegner mehr als überrascht.



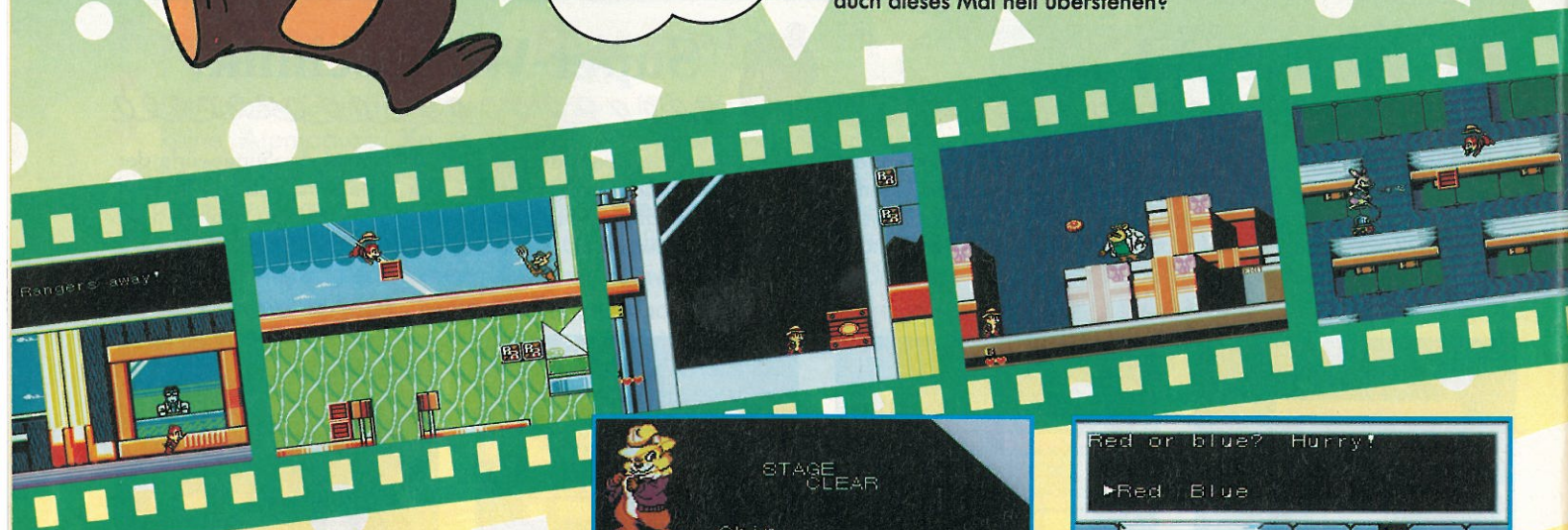
Ist ein Gegner vom ersten Kistenwurf nur benommen, dann werft gleich eine zweite hinterher. Das dürfte ihm den Rest geben.



Ein neuer Fall!

Uups! Schon wieder Al Kätzchen? Ich glaub's nicht!

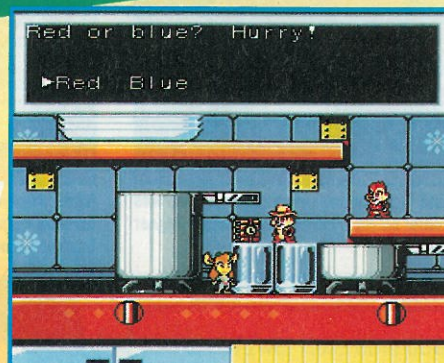
Glücklicherweise haben die Ritter des Rechts sofort davon erfahren, daß Al Kätzchen aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. Doch sie konnten nicht verhindern, daß er gleich die wertvolle Urne der Pharaonen stiehlt. Die Rettungstruppe ist dem Gangster dicht auf den Fersen – doch nicht dicht genug! Werden sie das geheime Hauptquartier der Bande ausfindig machen? Wird es ihnen gelingen, die Urne sicherzustellen, bevor das Schlimmste passiert? Und vor allem, werden die tapferen Ritter des Rechts das Abenteuer auch dieses Mal heil überstehen?



Während Chip und Chap versuchen, dem Kater zu folgen, recherchieren Trixi und Samson derweil in andere Richtungen. Nach jeder erfolgreich absolvierten Prüfung (Stage), treffen sich die Mitglieder der Rettungstruppe und tauschen ihre Informationen aus. Als neues Mitglied der Truppe solltet ihr besonders gut zuhören.



Nach jeder erfolgreich bestandenen Prüfung, erntet Chip und/oder Chap Bonuspunkte.



Nur im Team wird es Euch gelingen, Al Kätzchen ein für allemal das Handwerk zu legen.

Dicker Bonus für tapfere Ritter!

Wenn man so eine Strapaze hinter sich hat wie die Ritter des Rechts, hat man auch eine Belohnung verdient. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Stage gelangen Chip und Chap in eine Bonusrunde. Die auf fliegenden Teppichen daherkommenden Wertgegenstände müssen mit einer Kugel heruntergeholt werden. Da winkt so manches Extraleben, welches die Rettungstruppe immer gut gebrauchen kann. Schließlich haben sie es wieder einmal mit Al Kätzchen zu tun.



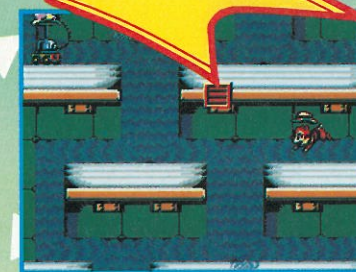
Auf fliegenden Teppichen schweben die wertvollen Extraleben-Sterne dahin.



Mit einem geschickten Kugelwurf holen sich Chip und Chap das Gewünschte herunter.

Die Ritter-Ausrüstung

In erster Linie verlassen sich die geübten Ritter des Rechts auf ihre flinken Beine und ihren gewitzten Verstand. Allerdings reicht das im Kampf gegen den abgefeimten Al Kätzchen oftmals nicht aus. Da ist man dann froh über jeden hilfreichen Gegenstand, den man frei herumliegen sieht oder unter Kisten versteckt entdeckt. Es sollte deshalb keine Kiste unangehoben bleiben – das stärkt nicht nur die Muskeln!



Echte Hilfe!

RITTERTAFELN

Haben Chip und Chap fleißig Rittertafeln gesammelt, gibt es ein Ritterabzeichen. Diese Orden bescherten zusätzliche Herzcontainer.



EICHELN

Da schlägt jedes Erdhörnchen-Herz schneller ... und voller. Denn eine Eichel füllt ein leergepumptes Herz wieder auf.



STERNE

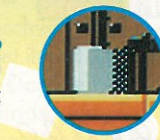
Die darf man sich auf keinen Fall entgehen lassen, denn sie sind das Symbol für ein begehrtes Extra.



Wurf-Geschosse!

KISTEN

Mit ihnen kann man werfen, ihren Inhalt plündern und sich sogar darunter verstecken, wenn Gegner auf einen zukommen.



BALLEN

Die fest-gepreßte Baumwolle eignet sich als Wurfgeschloß, aber auch zum Treppen bauen oder als Plattform.



TENNISBALL

Auf ihm kann man balancieren und Fallen überrollen, wenn er geworfen wird und man gleich draufspringt.

Das Ritterabzeichen

Dieses Abzeichen ist nicht nur dekorativer Schmuck auf jeder Ritter-Jacke, sondern beschert auch ein Extra-Herz, wenn man genug davon zusammengammelt hat. Die Abrechnung am Ende eines jeden Levels zeigt, wie fleißig Chip und Chap mit Eurer Hilfe Rittertafeln gesammelt haben. Ein Herz mehr bedeutet eine größere Wahrscheinlichkeit, Al Kätzchen das Handwerk zu legen, denn die Ritter des Rechts können pro Herz einmal mehr getroffen werden, ohne gleich aufgeben zu müssen.



Wenn es irgendwo Rittertafeln einzusammeln gibt, ja nicht liegenlassen.



Am Ende des Levels erfahrt ihr dann, ob ihr genügend Tafeln gesammelt habt.

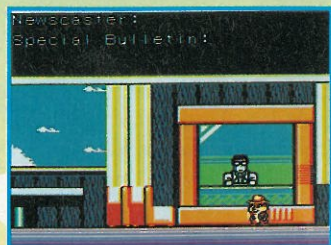


Na endlich, meldet sich Al Kätzchen mal wieder! Es wurde ja auch schon langweilig!

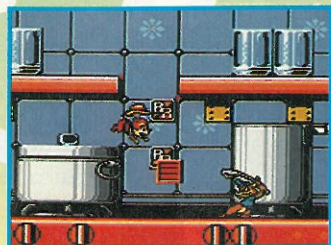
Die Suche nach der Urne

Im Restaurant

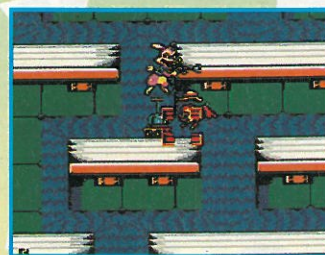
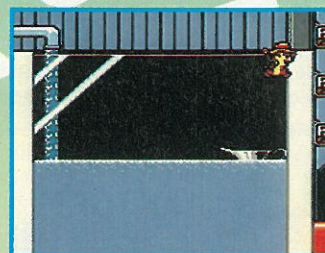
Kaum ist Al Katzone ausgebrochen, schon verfolgen ihn die Ritter des Rechts. Vielleicht gelingt es ihnen ja doch noch, den Diebstahl der Urne in letzter Sekunde zu vereiteln. Plötzlich hört Chip die Nachricht, eine Zeitbombe sei im Hamburger Restaurant versteckt...



Der Rettungstruppe ist klar, hinter der Bombendrohung steckt niemand anderes als Al Katzone. Ob es sich um ein Ablenkungsmanöver handelt? Chip und Chap machen sich sofort auf ins Restaurant, die Bombe zu suchen. Dabei treffen die tapferen Ritter auf jede Menge Ratten, die mit Gabeln und Löffeln werfen. Einige versuchen sogar Kisten, die ihnen entgegen geschleudert werden, wie beim Baseball zurückzuschlagen. Die Wespen, die sich bei den Hamburgern besonders wohl fühlen, tun das Übrige, um den Rittern des Rechts das Leben schwer zu machen. In der Spülmaschine kommt es dann endlich zum Show-



down: Eine Wasserratte fordert die Ritter zum Duell. Doch sechs Kistenwürfe beenden die Sache schnell. Derweil hat Trixi die Zeitbombe gefunden. Um sie zu entschärfen, muß ein Draht durchgeschnitten werden. Doch welcher?



Im Untergrund

Nachdem sie den räudigen Kater im Restaurant nicht aufspüren konnten, gehen die Ritter des Rechts der zweiten Spur nach. Angeblich soll sich Al Katzone in die Kanalisation geflüchtet haben. Hier würde er auch gut hinpasse. Im Untergrund treiben sich angriffslustige Fledermäuse (vor denen geht man am besten unter einer Kiste in Deckung), eklige Schleimfische und gefährliche Schlangen (in Kisten) herum. Und am Ende erwartet die Rettungstruppe eine riesige Fledermaus, die mit Steinen wirft.



Ganz unerwartet schnellen die Schleimfische aus dem Abwasser hoch.



Gegen Schlangen, die aus Kisten kommen, haben Erdhörnchen schon immer etwas gehabt.



Die riesige Fledermaus muß mit ihren eigenen Waffen besiegt werden: Steinblock-Würfe.

Ich weiß wirklich nicht, was Ihr wollt – mit Charme und Köpfchen löst sich jedes Problem!

Freunde, paßt bloß auf! Al Katzone ist gefährlich!

Schiff im Hafen

Weiter geht die Suche nach Al Katzone auf einem Frachtschiff im Hafen. Zunächst durchstöbern die Ritter des Rechts den Laderaum. Doch außer überaus stacheligen Igel und unfreundlichen Moskitos gibt es nicht viel zu sehen. Vielleicht können Chip und Chap an Deck die Spur des Katers wieder aufnehmen? Ein Versuch ist es allemal wert!



Geschickt überwinden die Ritter des Rechts jede Falle, um am Ende auf den Wache schiebenden Ratten-Maat zu treffen.

Kirmes

Unter anderen Umständen hätte es hier ja ganz spaßig werden können. Allerdings hat sich die Katzone-Bande mittlerweile alle Attraktionen unter den Nagel gerissen. Da vergeht jedem Erdhörnchen ganz schnell der Spaß! Erst recht, wenn man dann auch noch in der Geisterbahn landet...

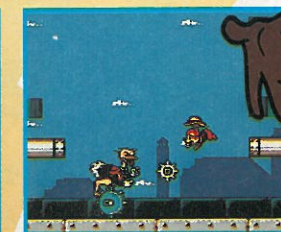
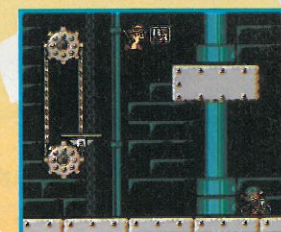


Das Finale in der Geisterbahn ist schaurig – der Geist greift an.

Alles unter Kontrolle

Teile der Stadt sind künstlich aus dem Boden gestampft worden. Sie werden jeweils von einem zentralen Kontrollraum aus, gesteuert und versorgt. Das wäre natürlich das ideale Versteck für einen hinterhältigen Kater wie Al Katzone. Nach einer kurzen Beratungspause begeben sich die Ritter des Rechts in den Kontrollraum. Sie waren natürlich darauf vorbereitet, daß auch hier

Katzones Leute herumschwirren werden, aber die Realität bereitet ihnen dann doch etwas Kopfzerbrechen. Das Diebsgesindel bedient sich plötzlich modernster Technik. Das Finale bestreiten die Ritter des Rechts dieses Mal gegen einen Riesenvogel, der auf dem Einrad daherkommt. Nach kurzem Staunen werden sie aber auch mit diesem komischen Vogel fertig.



Nun komm schon, Summi! Wir brauchen Deine Hilfe!

Wo ist bloß die Pharaonen-Urne?

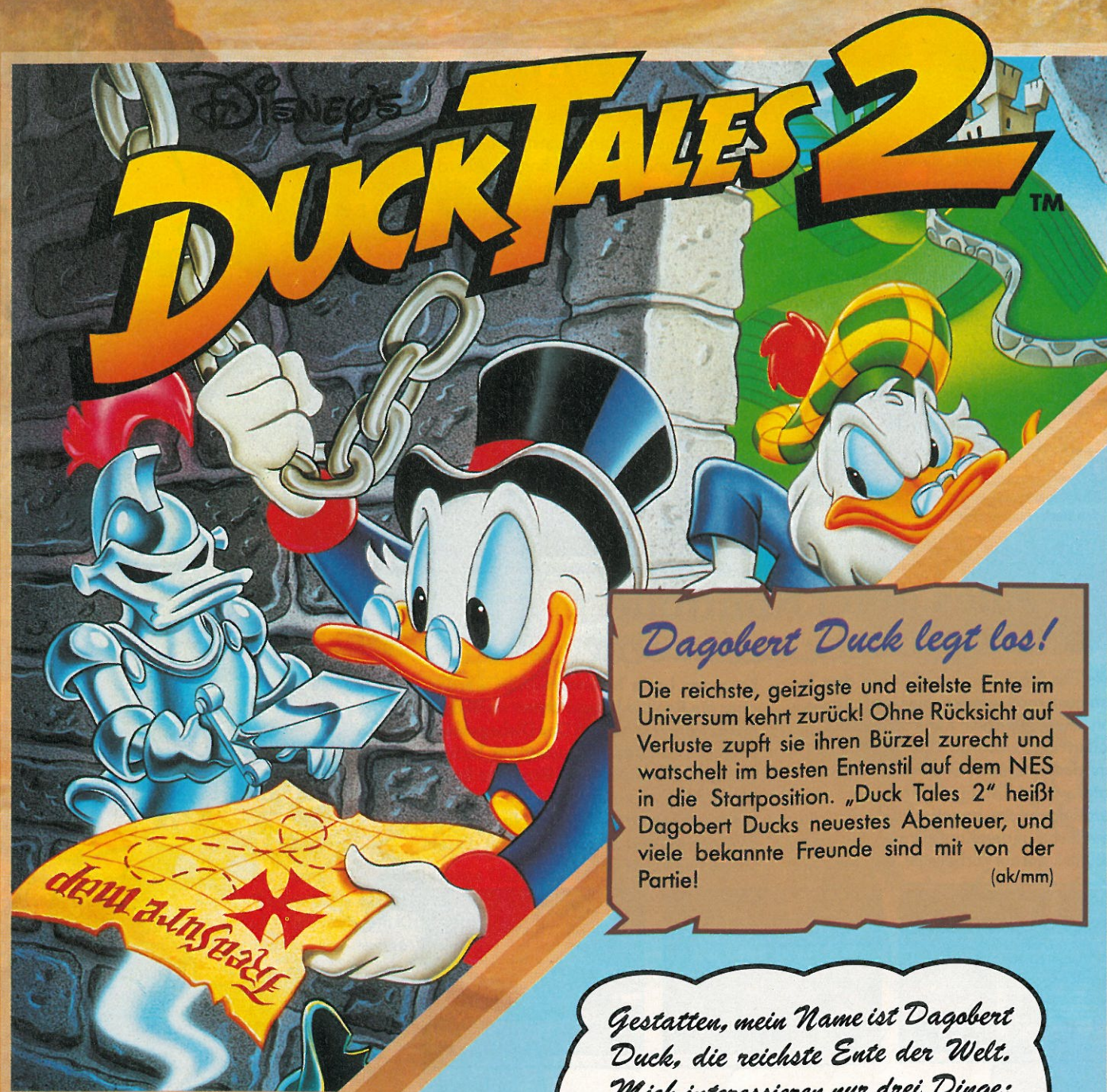
Obwohl sie sofort losgespurt sind, hatten die Ritter des Rechts noch keinen Erfolg. Wo nur mag Al Katzone das Hauptquartier seiner Bande aufgeschlagen haben? Auf die tapferen Streiter für Recht und Ordnung wartet noch so manche Herausforderung, bevor sie endlich ihrem ständigen Widersacher die wertvolle Beute abjagen können und den Kater wieder hinter schwedische Gardinen verstauen können. Doch wenn Ihr fest zu der Rettungstruppe haltet, kann eigentlich nichts schiefgehen!



Die Ausrüstung der Gangster wird immer gefährlicher. Manche haben sich sogar eine Steinschleuder gebastelt.



Das Bergwerk in der Nähe der Stadt wäre der ideale Unterschlupf für Al Katzone. Nachsehen lohnt sich!



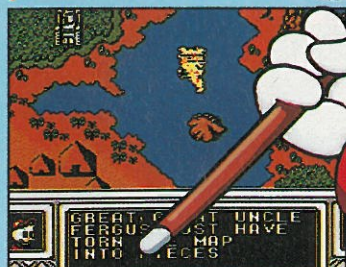
Dagobert Duck legt los!

Die reichste, geizigste und eitelste Ente im Universum kehrt zurück! Ohne Rücksicht auf Verluste zupft sie ihren Bürzel zurecht und watschelt im besten Entenstil auf dem NES in die Startposition. „Duck Tales 2“ heißt Dagobert Ducks neuestes Abenteuer, und viele bekannte Freunde sind mit von der Partie! (ak/mm)

Gestatten, mein Name ist Dagobert Duck, die reichste Ente der Welt. Mich interessieren nur drei Dinge: Taler, Taler, Taler.

Quak, quak, los!

Das hat Onkel Dagobert noch gefehlt: Ein verborgener Schatz, der nicht in seiner Schatzkammer schlummert. Seine drei Großneffen Tick, Trick und Track haben nämlich einen Teil von Mac Fergus' Schatzkarte gefunden – aber leider nur ein Stück. Die sechs anderen Teile sind irgendwo auf der Welt versteckt. Ganz klar, daß Dagobert nicht eher ruhen wird, bis die Karte wieder zusammengesetzt ist. Mit dabei sind neben seinen Großneffen noch Daniel Düsentrüb und Quack, der Bruchpilot.



Die ganze große, weite Welt steht Dagobert und seinen Freunden offen, die fehlenden Teile der Schatzkarte zu finden.

Die Entenpower!

Onkel Dagoberts treuester Gefährte ist sein Spazierstock. Mit diesem Stock ist Dagobert in der Lage, sich gegen Angreifer zu wehren oder Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Bestimmte Gegenstände erhöhen die Kraft des Spazierstocks.

Steuerung

Wie bei jedem waschechten Jump'n'Run kommt es bei „Duck Tales 2“ auf eine gezielte Steuerung von Dagobert an. Bevor man abspringt, sollte man das Ziel schon gut im Auge haben und vorausschauend spielen.



Gut gesprungen ist schon die halbe Miete.



In bestimmten Situationen hilft Duck nur ducken.

Der Pogo-Sprung

Wer Dagobert Duck so vor sich sieht – den Rücken leicht gebeugt und auf den Spazierstock gestützt, kommt leicht in die Versuchung, in ihm einen alten Opa zu sehen. Aber Dagobert ist voll gut drauf. Mit seinem Spazierstock kann er nämlich den Pogo-Sprung ausführen. Behende wie ein junges, taufrisches Rehlein springt Dagobert in die Höhe, wenn ihr den B-Knopf drückt. Beim Runterfallen landete er auf seinem Spazierstock und kann so gleich wieder höher in die Luft springen. Mit dieser Pogo-Sprungtechnik lehrt er seinen Gegnern das Fürchten und kann sogar Hindernisse aus dem Weg räumen.



Der Pogo-Sprung läßt sich sehr einfach einsetzen. Erst springen (A-Knopf), dann einfach den B-Knopf gedrückt halten und schon beginnt Dago zu hupsen.



Stocktechniken

Natürlich läßt sich Dagoberts Spazierstock auch noch anderweitig einsetzen. Zum einen kann er damit Gegenstände, wie zum Beispiel Kisten, in bessere Positionen verrücken, zum anderen kann er den Spazierstock auch als Golfschläger verwenden, um Hindernisse, die im Weg liegen, zu zerstören.



Die Weltkarte

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr entscheiden, wo Dagobert seine abenteuerliche Reise beginnen soll. Fünf Orte stehen zur Wahl. An jedem Ort ist ein Stück der Karte zu finden.



Schottland

Ein altes Spukschloß wartet in Schottland auf Dagobert. Im alten Gemäuer treibt sich ein geheimnisvoller Zauberer herum.



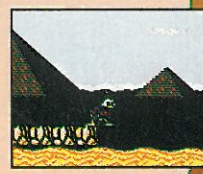
Niagara

Eine einzigartige Kristallblume, die nur alle 1000 Jahre blüht, ist das Ziel von Dagoberts Suche bei den Wasserfällen.



Ägypten

Auch in Ägypten gilt es ein einzigartiges Artefakt zu finden. Hierbei handelt es sich um das Messer des Königs Khufu.



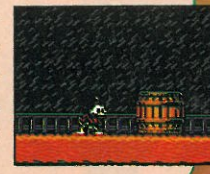
Mu

Mu, das ist der Name einer geheimnisvollen Insel inmitten von Nirgendwo. Hier ist eine magische Steintafel zu finden.



Bermuda

Ein Schiff ist verschwunden im Bermuda-Dreieck. Eigentlich nichts ungewöhnliches, wären nicht Schätze mit untergegangen.



Auf ins Abenteuer!

NIAGARA

Dagobert hat sich entschieden, sein Abenteuer in Niagara zu beginnen. Hier wartet die Kristallpflanze auf den Gefahrensucher. Doch irgendwie hat Dagobert den Eindruck, daß er nicht der Einzige ist, der das seltene Teil sucht. Flintheart Gloomgold ist ebenfalls auf der Suche.



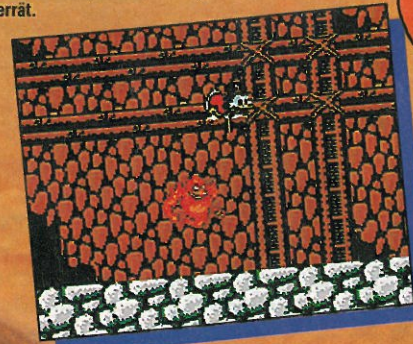
Ein Geheimgang wird Dagobert durch die Wasserfälle führen und ihn davor bewahren, naß zu werden. In einem der Bonusräume sollte er sich die Zeit nehmen, alle Kisten zu untersuchen, es lohnt sich!



Am Ufer in den Tiefen der Niagara-Höhlen findet Dagobert ein Floß, das ihn sicher ans andere Ufer bringt. Mit seinem Spazierstock muß er sich vom Ufer abstoßen.



An dieser Stelle findet Dagobert einen weiteren Teil der Karte, die ihm später, wenn sie komplett ist, einen geheimen Ort verrät.



Schätze - wuu - das ist der Hit, da mach' ich einfach mit!



Mit diesem Gegner dürfte Dagobert keine allzu großen Probleme haben. Mit einigen gezielten Pogo-Sprungattacken bringt er ihn schnell zur Strecke.

Gegenstände



Diamanten

Sie bringen Dagobert eine Menge Punkte ein. Er liebt die funkelnden Dinger.



Eisbecher

Hmm, lecker. Das Eis füllt eine Einheit von Dagoberts Energieleiste wieder auf.



1-Up Ente

Cool, da freut sich Dagobert besonders. Ein Extraleben kann er gebrauchen.



Torte

Onkel Dagobert geht's sichtlich besser. Er strahlt wieder voller Energie.



Safe

Ganze 50 000 Dollar kostet Dagobert der Safe.



Continue Globe

Der Miniatur-Erdball schenkt Dagobert ein Continue.



Extra-Energie

Eine Erfrischung gefällt? Dagobert wird um eine zusätzliche Einheit aufgestockt.

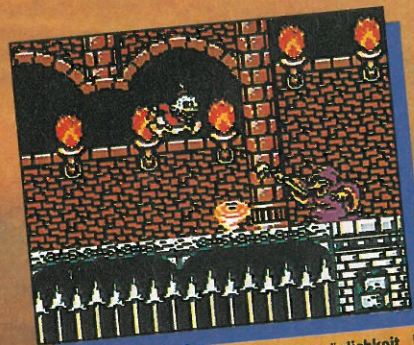
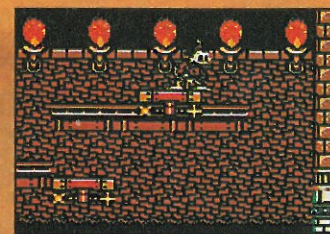


Teil der Karte

Sieben Teile gibt es an den verschiedenen Orten zu finden.

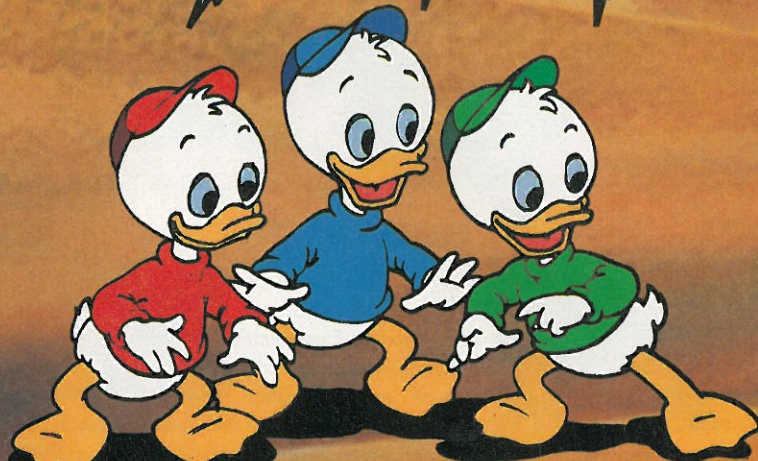
SCHOTTLAND

Das alte Schloß in Schottland ist das nächste Ziel von Dagobert. Wie er gehört hat, treibt sich ein übler Spukgeist in dem alten Gemäuer herum, der das fehlende Teil der Karte irgendwo in den Mauern versteckt hat. Eine äußerst spukige Angelegenheit also für Onkel Dagobert.



Der Zauberer ist eine gesplante Persönlichkeit. Er greift Dago von zwei Seiten an. In der Mitte ist er sicher.

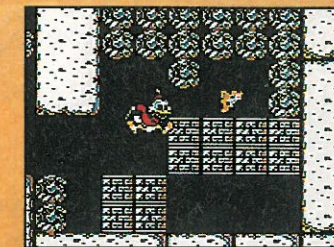
Wir heißen Tick, Trick und Track und sind auf Zack! Unser Onkel Dagobert macht sie alle platt!



MU



Auf Mu ist die sagenhafte magische Steinplatte verborgen. Einst war eine prunkvolle Stadt auf der Insel, doch im Laufe der Jahre versank die Insel im Meer. Dagobert findet nur noch die Ruinen der Stadt vor. Neben der Steinplatte gibt es auch hier ein Teil der geheimnisvollen Karte zu finden.



Onkelchen ich bin so klein, kannst Du nicht mein Retter sein?

ÄGYPTEN

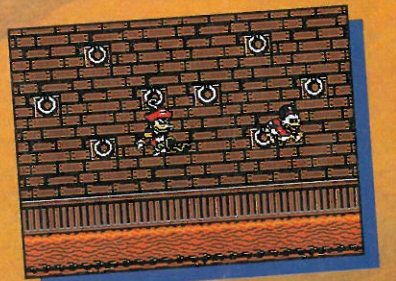
Die alten Pyramiden der Ägypter stecken voller Geheimnisse und wertvoller Schätze. Einer dieser Schätze ist das geheimnisvolle Messer von König Khufu. Es ist in einer geheimen Kammer der Königspyramide versteckt. Außerdem wartet ein weiterer Teil der Karte darauf, gefunden zu werden.



Fünf gezielte Pogo-Sprünge auf den Kopf der Mumie reichen aus, um sie zurück in den Sarkophag zu schicken. Dennoch sollte sich Dagobert vor den Blitzen des Gegners hüten.

BERMUDA

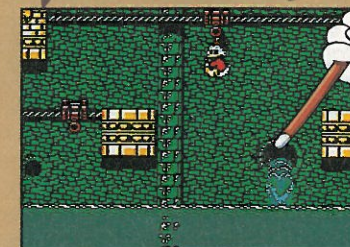
Das Bermuda-Dreieck birgt viele Geheimnisse. Ständig verschwinden dort Schiffe und Flugzeuge. Auch das Schiff, das die wertvolle Nixenträne und ein Teil der Karte an Bord hatte, ist im Dreieck verschwunden. Klar, daß sich Dagobert sofort auf den Weg macht, um die verschwundenen Dinge wiederzuholen.



Ein völlig durchgedrehter Gegner erwartet Dagobert.

Die Katakomben

Nachdem Dagobert die sieben Teile der Karte gefunden und zusammengesetzt hat, erkennt er, wo sich der letzte Ort befindet. Er muß zurück nach Schottland und dort in den unterirdischen Räumen des alten Schlosses den Zauberer ein zweites Mal herausfordern. Viel Glück, Dagobert!



Gelingt es Dagobert, den Zauberer zu bezwingen, gehört Mac Fergus' Schatz endlich ihm.



Might & Magic II (Super Nintendo)

Millionär?

Gold, das glänzende Edelmetall, spielt auch in diesem Spiel eine sehr wichtige Rolle, denn der Spruch „Ohne Moos nix los“ kommt hier voll zum Tragen. Zum einen braucht Ihr Gold, um Waffen und Rüstungen zu kaufen, zum anderen wollen auch die Trainer, die Euch mehr Trefferpunkte geben, bezahlt werden. Da wäre es doch eine feine Sache, wenn man durch einen Kampf zum Millionär werden könnte, und genau das ist möglich. Fliegt mit einem Eurer Magier nach D1 und geht dann nach

X12 und Y14. Hier befindet sich die Drachenhöhle. Geht hinein und teleportiert Euch von dem Punkt, an dem Ihr die Höhle betretet, einmal nach links. Schon steht Ihr einem alten Drachen gegenüber. Der Bursche hat zwar 5000 Trefferpunkte, aber mit dem Zauberspruch „Zersetzen“ stellt er kein großes Problem dar. Habt Ihr ihn besiegt, erhält jeder der Mitglieder 1,6 Millionen in Gold, auch die, die zur Zeit nicht unter den Lebenden weilen. Mit diesem Taschengeld läßt sich schon was anfangen, oder?



Mit einem Eurer Magier fliegt Ihr an den richtigen Ort.



Im Duell mit dem Drachen wird man schnell zum Millionär.

Echter Kirby-Fan!

Um es gleich vorweg zu schicken: Alexander Winkel ist ein Nintendo-, aber vor allem ein Kirby-Fan. Der 12jährige NES-Besitzer mag aber auch Spiele wie „Star Tropics“, „Tiny Toons 2“ und „The Adventure of Link“. Und neben „Kirby's Adventure“ nimmt „Mega Man 4“ einen Ausnahmeplatz in der Liste von Alexanders Lieblingsspielen ein. Doch nicht nur Videospiele beschäftigen den Schüler aus Brochenzell am Bodensee in seiner Freizeit, sondern auch Zeichnen und Lesen. Und für den körperlichen Ausgleich treibt er viel Sport: Tennis, Tischtennis, Federball, Fußball und Schwimmen – am liebsten mit seinem Freund Jochen Rapp, der ebenfalls ein großer Kirby-Fan ist. Gespannt und ungeduldig warten die zwei Freunde bereits auf das nächste Kirby-Abenteuer. Zwei Fragen beschäftigen den Brochenzeller dabei besonders: Wird es bald ein neues geben? Und wenn ja, wie mag das bloß aussehen?



T. M. H. T. III (Game Boy)

Paßwörter!

Da schlägt das Turtles-Herz doch gleich ein wenig höher! Für alle diejenigen unter Euch, die Probleme haben, Ihre Turtles-Freunde aus den Klauen des Verbrechers Cyber Shredder zu befreien, möchten wir nun folgende Paßwörter präsentieren.

3100102 Leonardo
4110112 Codekarte 1
5111111 Codekarte 2
2311111 Dirtbag
3311310 Raphael

4331310 Codekarte 2
5333310 Codetür 2
5333330 Energieerhöhung 2
2733330 Triceraton
3733730 Donatello
4773770 Energieerhöhung 3
4773730 Codetür 3
5777770 Codetür 3
57777H0 Energieerhöhung 4
2H777H0 Scail Tail
3H77HH0 Splinter
4HH7HH0 Codekarte 4
5HHHHH0 Codetür 4
1HHHHH0 Shredder

Rock'N Roll Racing (Super Nintendo)

Full Power!

Für alle, denen der 1. Level mit der eher sparsamen Ausrüstung am Anfang ein bißchen zu langweilig ist, habe ich ein Paßwort herausgefunden. Es lautet: **HIFR JORV 5TJI**. Ihr könnt damit bereits im 1. Level einen vollausgerüsteten Havac steuern, bei dem Olaf im Cockpit sitzt. Da der 1. Level natürlich für Spitzen-

könner kaum eine Herausforderung darstellt, noch ein kleiner Nachschlag: **B5WR GQQ3 5TJI**. Mit diesem Code könnt Ihr Euch auf Inferno mit den besten Fahrern der Galaxie messen, natürlich ebenfalls mit Olaf und seinem aufgemotzten Havac! Also dann, gute Fahrt und allzeit viel Profil!

Jakob Engelke, Hamburg

Mega Man X (Super Nintendo)

Freikarte zu Sigma!

Hallo Club Nintendo, ich habe gerade nach nächtelangem Kampf gegen zahllose Roboter-Reploiden alle Paßwörter im Spiel „Mega Man X“ herausgefunden. Die ersten acht Paßwörter führen Euch durch die Anfangsstages von Sigmas Mitstreitern. Mit dem letzten Paßwort möchte ich Euch ein besonderes Bonbon geben, denn damit könnt Ihr direkt in der Sigma-Stage mit voller Ausrüstung starten. Nun liegt die Zukunft in den metallenen Händen Mega Mans. Also schnallt Euch Euer Notbeschleunigungssystem um und startet ins Abenteuer!

Chill Penguin: 1322 8782 7738
Flame Mammoth: 5832 8526 5658
Spark Mandrill: 7354 1528 4416
Armored Armadillo: 3842 8746 2558
Launch Octopus: 8248 2887 6271
Boomer Kuwanger: 3872 6856 5558
Storm Eagle: 3773 3616 5264
Sting Chameleon: 2656 4768 7254
Sigma Stage: 8447 4666 6156
Thomas Martinez, Kettig

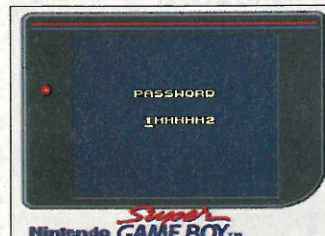
T. M. H. T. III (Game Boy)

Mehr Continues!

Hallo Club Nintendo, ich habe gerade das Paßwortsystem von „T. M. H. T. III“ auf dem Game Boy entschlüsselt. Ihr könnt Euch dadurch die Anzahl Eurer Continues im Paßwort einstellen, um so bestens für den Kampf gegen Shredder gerüstet zu sein. Nach stundenlangem Ausprobieren stellte ich fest, daß die letzte Ziffer im

Paßwort die Anzahl der verbleibenden Continues festlegt. Wenn Ihr also mit einem Paßwort im Spiel einsteigt und schon ein Continue zuvor im Spiel verloren habt, müßt Ihr lediglich eine 2 an die letzte Stelle des Paßwortes setzen, um wieder mit maximalen 2 Continues starten zu können.

Ralf Vosseler, Tübingen



Special-Tip: Super Star Wars – The Empire Strikes Back (Super Nintendo)

Möge die Macht mit Euch sein!

Wenn die imperialen Sturmtruppen Euch in diesem actiongeladenen Weltraumadventure mal wieder so richtig beuteln, habt Ihr Euch sicher schon oft unendlich viele Thermalbomben oder gleich von Spielbeginn an die Macht eines echten Jedis gewünscht. Es gibt einen ganz besonderen Code, den Ihr im Auswahlbildschirm sehr schnell eingeben müßt. Drückt folgenden Tastenkombination: **A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X**.

Wenn Ihr nun Lord Vader „Impressive“ sagen hört, müßt Ihr nur noch die Start-Taste betätigen, um Euch ins Spiel zu stürzen.



Nun steht Euch die Macht der Jedi-Ritter zur Verfügung.

Abspann gefällig?

Für alle verzweifelten Sternenkrieger, die mit Ihrem Latein

am Ende sind und nicht zu träumen wagten, jemals die Schlußsequenz zu sehen, haben wir tief in die Trickkiste gegriffen. Mit der folgenden Tastenkombination habt Ihr nun endlich die Möglichkeit, zu sehen, was wohl geschieht, wenn man Darth Vader besiegt. Drückt im Auswahlbildschirm sehr schnell folgende Tasten:

A, B, A, B, A, B, A, B.

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, könnt Ihr Euch entspannt im Sessel zurücklehnen, die Schlußsequenz genießen und vom Sieg über die imperialen Truppen träumen.



Die Schlußsequenz frei Haus für ganz Ungeduldige.

Extraleben gefällig?

Die Mission ist nicht zu schaffen? Ihr sprecht von einer unlösbaren Aufgabe und denkt daran, Lord Vader die Macht über die gesamte Galaxie zu überlassen? Stop, erst müßt Ihr folgenden Trick ausprobieren.

Gut gehalten!

Man sieht ihr das Alter nicht an, aber Sabrina Pflaum („Wie Obst, nur ohne E“) ist bereits 13 Jahre alt. Jeder der sie so betrachtet mag das kaum glauben, so gut hat sich die Dortmunderin gehalten. Falls die begeisterte Club Nintendo-Leserin mal nicht ihrer Lieblingsbeschäftigung Einkaufen nachgeht („Ich bin im totalen Kaufrausch!“), dann spielt sie Nintendo-Spiele, reitet, telefoniert und hört Musik. Selbst besitzt sie ein NES, doch ihr Kumpel Nico hat ein Super Nintendo, so daß sich Sabrina auf beiden Konsolen gut auskennt. „Kein Spiel ist sicher vor uns!“ Ihr Favorit auf dem NES ist „Star Tropics“ und auf dem Super Nintendo macht „Zelda 3 – A Link To The Past“ bei ihr das Rennen. Mit ihrem Vater ist sich Sabrina schon einig geworden, sobald das „Ultra 64“ von Nintendo erhältlich ist, bekommt sie es.



A, X, B, X, X, A, Y.

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, werdet Ihr Vaders Stimme hören und könnt, nachdem Ihr Start gedrückt habt, es „richtig krachen“ lassen.

Bessere Chancen

Normalerweise startet Ihr diesen spannenden Krieg der Sterne mit nur drei Continues. Nicht gerade viel, wenn man bedenkt, was Luke Skywalker, Han Solo und ihre Freunde alles erwartet. Holt Euch doch lieber vier Extra-Continues. Gebt im Auswahlbildschirm folgenden Tastenkombination ein: **X, Y, A, B, X, X.**

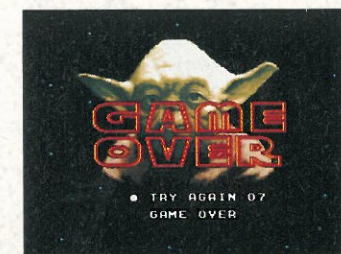
Wenn Ihr nun die furchterregende Stimme von Lord Vader hört und die Start-Taste betätigt, beginnt Ihr mit sieben statt mit drei Continues auf Eurem Spielekonto.



Mit 99 Leben ist Vader bestimmt zu besiegen.

Unendliche Thermal Detonatoren

Diese eigens vom Todesstern eingeflogene Tastenkombination befähigt jeden von Euch, der schlimmste Alptraum des Imperiums zu werden. Mit diesem Code habt Ihr die Möglichkeit, zu jeder Zeit im Spiel mit dem X-Knopf aus einem unerschöpflichen Vorrat von Thermalbomben Euren Gegnern das Leben schwer zu machen. Drückt im Auswahlbildschirm folgenden Tasten:



4 Continues mehr beruhigen auch erfahrene Sternenkrieger.

Super Metroid (Super Nintendo)

Waffenkombinationen

Hallo Club Nintendo, ich habe einen tollen Trick für „Super Metroid“ herausgefunden: Wenn Ihr verschiedene Strahlenwaffen besitzt und Ihr diese mit dem Charge Beam kombiniert, ergeben diese beeindruckende Super-Waffen. Drückt dazu während des Spiels die Start-Taste, um die Karte einzusehen und betätigt die R-Taste. Nun befindet Ihr Euch auf dem Samus Status-Bildschirm und könnt mit dem Steuerkreuz die Waffen auswählen.



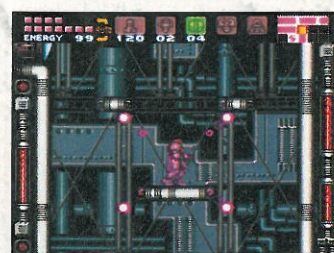
Mit der richtigen ...



... ist Samus auf alles ...

Wichtig ist, daß Ihr neben dem Charge Beam nur eine zusätzliche Strahlenwaffe angewählt habt. Die Waffen sind angewählt, wenn sie im „Beam-Fenster“ gelb aufleuchten. Nun müßt Ihr das Spielgeschehen wieder aufnehmen und die Superbombe auswählen. Wenn Ihr nun den Charge Beam aufladet und Euch dabei bewegt, erhaltet Ihr eine Super-Waffe. Probiert mal diesen Trick mit allen Waffen aus, Ihr werdet beeindruckt sein!

H. Meier, Osnabrück



... Waffenkombination ...



... Erdenkliche vorbereitet!

Yoshi's Cookie (Game Boy)

Perfektes Keks-Chaos!

Wer von Euch mittlerweile Ordnung in die ersten zehn anzuwählenden Runden des Keks-Chaos gebracht hat, kann mit diesem speziell für Keks-bäcker entwickelten Trick die nächsten Runden anwählen. Schaltet zunächst im Auswahl-Bildschirm die Musik „OFF“, setzt anschließend die Geschwindigkeit auf „HIGH“ und wählt die Runde 10 an.

Haltet nun das Steuerkreuz nach oben gedrückt und betätigt nachfolgend den Select-Knopf. Durch mehrmaliges Drücken des Select-Knopfs habt Ihr nun die Möglichkeit, die Runden 11-99 anzuwählen. Viel Spaß beim Ausprobieren! P.S.: Dieser Trick funktioniert auch bei der NES-Version von „Yoshi's Cookie“!

Daffy Duck – The Marvin Missions (Super Nintendo)

50 Extraleben!

Wie Ihr wißt, ist es für Daffy Duck kein leichtes Spiel, die Pläne des fiesen Marsianers Marvin zu vereiteln. Damit Daffy dieses Abenteuer heil übersteht, haben wir für Euch in unserer Trickkiste gekramt. Wenn Ihr das Spiel beginnt und der Bildschirm mit dem Schriftzug „Where there's Duck there's fire“ erscheint, müßt Ihr

auf dem Controller **zweimal nach links, zweimal nach rechts, dann nach oben, unten, Y, A, B und X** drücken. Wenn Ihr diesen Code richtig eingegeben habt, hört Ihr eine Stimme „Mother“ sagen und Ihr startet das Spiel mit 50 Extraleben. Nun liegt es an Euch, die Milchstraße vor der drohenden Vernichtung zu retten!

Fatal Fury 2 (Super Nintendo)

Endboß-Anwahl!

Der Tag, an dem das nächste, mittlerweile schon legendäre „King of Fighters“-Turnier stattfindet, rückt immer näher. Wenn Ihr an diesem großen Turnier auch einmal mit W. Krauser, Billy Kane, B. Lawrence oder Axel Hawk teilnehmen wollt, könnt Ihr mit dieser Tastenkombination die vier Endbosse anwählen: Sobald das TAKARA-

Logo erscheint und die Musik ertönt, müßt Ihr schnell **B, A, X, Y, Oben, Links, Unten, Rechts, L, R** drücken, bevor das Logo wieder verschwindet. Daß dieser Code richtig eingegeben wurde, wird durch eine Stimme bestätigt. Wenn der Spielerauswahlbildschirm erscheint, habt Ihr nun 12 Figuren zur Auswahl. Round 1 – Fight!!!

Mit eigener Zeitung

Der begabte Jung-Redakteur Thomas Winter, der gerade ein eigenes Magazin mit dem Namen „High Score“ produziert, sollte sich selbst vorstellen: „Begonnen hat alles in einer Sternstunde, die das ganze Univers... na gut. Ich bin 12 Jahre jung, 171 cm klein, 60 kg leicht (ähem) und komme aus dem niedersächsischen Lastrup. Meine Hobbys: Neben fleißigem Videospielen – in „Street Fighter II Turbo“ bin ich fast nicht zu schlagen –, Lesen (u.a. Stephen King, Club Magazin), Fernsehen (z.B. seaQuest DSV, Hugo) und meine Schwester ärgern (hehehe!). Wenn ich keine Lust habe, diesen Hobbys nachzugehen, geh ich zu meinen Freunden oder einmal in der Woche zum Tennis-Training. Und wenn das auch nicht geht, dann geh ich halt zur Schule (7. Klasse Clemens-August-Gymnasium, kurz CAG, was sich auch als „Cloppenburger Affen Gefängnis“ interpretieren läßt).“ Das Foto zeigt Thomas bei einem Besuch in „Euro Disney“, wo er Chip (oder Chap) traf.



Aero the Acro Bat (Super Nintendo)

Manege frei!

Selbst für unseren furchtlosen Aero, the Acro Bat, ist es ein schweißtreibender Kampf, dem Bösewicht Edgar Ektor das Handwerk zu legen. Mit folgendem Trick könnt Ihr Euch zwei weitere Extra-Continues herbeizaubern: Wenn man das Titelbild mit Aero in der Ma-

nege sieht, müßt Ihr nacheinander schnell **X, Y, B, A, X, A, B, Y, Oben, L** drücken. Anstelle der regulären drei Continues stehen Euch nun fünf zur Verfügung. Nun benötigt Aero nur noch einen geschickten Controller-Akrobaten, der ihn durch das Abenteuer steuert.

Super Putty (Super Nintendo)

Puttys ohne Ende

Wenn Ihr Schwierigkeiten habt, „Super Putty“ mit nur drei Leben durchzuspielen, könnt Ihr mit folgendem Trick auf eine ganze Armee von Puttys zurückgreifen. Ruft während des Spiels den Pausenmodus auf und drückt nun nacheinander die Tasten **R, A, L, L, Y**. Daraufhin verschiebt sich der Bildschirm nach rechts, was

ein Zeichen dafür ist, daß die Tastenkombination richtig eingegeben wurde. Wenn Ihr nun das Spiel wieder aufnehmt, habt Ihr für den Rest des Abenteuers immer drei Leben. Als weiteres Schmankerl könnt Ihr mit der Select-Taste das Level überspringen. Na, wenn das keine Hilfe für unseren armen Putty darstellt?!

Super Air Diver (Super Nintendo)

Levelanwahl und mehr

Hier spricht der Club Nintendo-Tower... Nachricht vom Hauptquartier an alle Überschallpiloten... Höchste Geheimhaltungsstufe... Drückt im Titelbildschirm („Start“ und „Option“) können angewählt werden) folgenden Tasten: **Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B, Start...** Im nun folgen-

den Bildschirm könnt Ihr dann durch Drücken der Y- und B-Taste Eure Mission auswählen und durch Drücken der X-Taste die Zahl Eurer Reserveflüge einstellen... Weiterhin viel Erfolg und Hals- und Beinbruch... Club Nintendo-Tower OVER...

Klassik-Tip: Little Nemo – The Dream Master (NES)

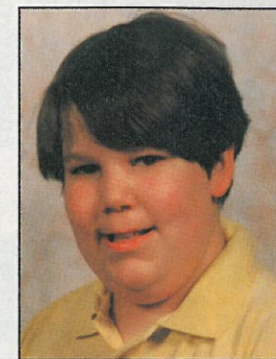
Traum-Anwahl

Little Nemos Träume, die ihn in die unglaublichsten Abenteuer hinein katapultieren, sind ja anfangs noch einigermaßen harmlos, doch sie werden immer schlimmer. Falls Ihr aber trotzdem mal einen Blick in spätere Alpträume werfen wollt, dann benutzt den folgenden Trick. Gebt im Titelbild

die Tastenkombination **Oben, Select, Links, Rechts, A, A, B** ein. Nun erscheint auf dem Bildschirm „Dream Select“ und mit dem Drücken des A-Knopfs könnt Ihr Euch jeden beliebigen Traum auswählen. Ihr werdet staunen, wohin Little Nemo seine wilden Träume alles verschlagen!

Interessante Zukunft

Stephan Gerner ist ein erklärter Nintendo-Fan, doch ganz besonders ein Held hat es ihm angetan: Yoshi! Zwar mag der Schwetzingener auch Aladdin, Mario und Kirby, die jeweiligen Helden seiner Lieblingsspiele, doch der kleine grüne Dinosaurier ist ihm so richtig ans Herz gewachsen. Sie haben ja auch einiges gemein, wirft man ein Auge auf die Hobbys des 10jährigen: Nintendo spielen, Essen, Malen, Geschichten erfinden und Fernsehen. Nach Rücksprache mit Yoshi ergaben sich vier Übereinstimmungen. Der Game Boy- und Super Nintendo-Spieler hat schon eine ansehnliche Anzahl Spiele voll durchgespielt, wobei die Mario-Abenteuer ihm besonders gut gefallen haben. Die Berufswünsche des 10jährigen sind recht vielfältig: Nintendo-Spieletester, Computer-Fachmann, Polizist oder Richter. Stephan hat ja noch ein wenig Zeit, bis er sich endgültig entscheiden muß.



Mega Man II (Game Boy)

Paßwörter

Mega Mans Suche nach dem Zeitabsauger ist mit allerlei Gefahren verbunden. Falls Ihr bei dem einen oder anderen Roboter-Meister Probleme habt, könnt Ihr diese mit folgenden Paßwörtern überspringen und sogar gleich in das dramatische Finale gelangen:

Metal Man Stage:
A1, D1, D2, B3, C3, B4, D4

Wood Man Stage:
A1, D1, D2, A3, C3, D4

Air Man Stage:
A1, D1, D2, A3, C3, B4, D4

Needle Man Stage:
B1, D1, A2, D2, A3, C3, B4, D4

Magnet Man Stage:
B1, D1, A2, C2, A3, C3, B4, D4

Hard Man Stage:
B1, D1, A2, C2, A3, B4, D4

Top Man Stage:
B1, D1, A2, C2, A3, C3, B4, C4

Dr. Wily Stage:
A1, D1, A2, C2, A3, C3, B4, C4



Nicht den Faden verlieren!



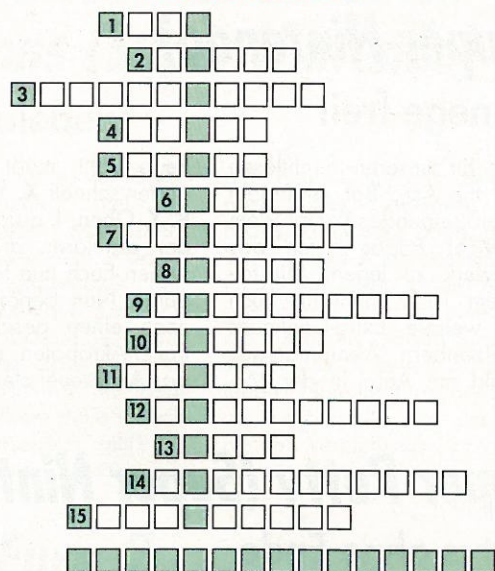
Auflösung aus Heft 4-94:

Die 13 Unterschiede: 1. Energiebalken links. 2. Flasche im Regal. 3. Buch im Regal. 4. Gürtelschnalle Zangief. 5. Schatten Zangief. 6. „OK“ statt KO. 7. Schinken in der Mitte. 8. Gefäß unter Tisch links. 9. Das „G“ von Zangief. 10. Kopf vom Hühnchen. 11. Fußfessel von Sagat. 12. Deckenstrebe links oben. 13. Wandgemälde links oben.

Rätselhaft: 1. Stuntrace FX. 2. Jack the Glibber. 3. Super Game Boy. 4. Secret of Mana („et“ fehlte – sorry). 5. Ridley. 6. Pac Man.

Nur für Kenner: 1. Helga. 2. Ha-Do-Ken. 3. Man kann Samus Aran in ihrer wahren Gestalt sehen.

Worträtsel



1. Kurzwort für Nintendo Entertainment System.
2. Sein Bruder ist kleiner und dicker. 3. Spiel zum Zeichnen und Musizieren. 4. Mystic ... 5. Sein Bruder ist größer und dünner. 6. Das benötigt man zum Spielen von Mario Paint. 7. Fliegerspiel mit FX-Chip. 8. Taste am Super Nintendo. 9. Spiel um Fluglizenzen. 10. Damit kannst Du Dir kostenlos das Club-Nintendo holen. 11. Grün, stachelig, Feind von Mario. 12. Du brauchst ihn zum Spielen. 13. Rock'n ... Racing. 14. In dem Spiel kämpft Knete gegen Knete. 15. Mario's Freundin und Prinzessin dazu.
Vielen Dank für dieses Rätsel an unseren Leser Jörg Otto aus 13189 Berlin.

Hier wieder einmal eine neue Folge aus der beliebten Reihe „Findet den Bildausschnitt“ im Heft.



Nächste
Club Nintendo
Ausgabe:
Mitte November
1994

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moysse (cm),
Andreas G. Kämmerer (ak),
Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeit: Doris Kapraun
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Projektleitung: Annette Bernert
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama

Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: Conteam, Groß-Gerau
Club-Mitgliederverwaltung: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo
Babenhäuser Straße 50
Postfach 1501
63760 Großostheim
0130-58 06 (11-19 Uhr)
06026-94 09 40 (13-19 Uhr)
Konsumentenberatung: 06026-94 09 40 (13-19 Uhr)
Redaktions-Fax: 06026-95 03 10

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.
Urheberrecht
© 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

Big news!

NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set“ von Nintendo®!

Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!



AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET“ von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter:
© Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der

Super Nintendo™ Konsole über den großen TV-Bildschirm – 50x größer, in Farbe und mit Super-Stereo-Sound. Der beigefügte 76seitige Spieleberater enthält wertvolle Tipps und Tricks.
© Spiel Super Nintendo™ mit 16-Bit-Power – Super

Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™“ sind im „MORE FUN SET“ ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET“ – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!
HAVE MORE FUN!





Stunt Race FXTM

*Das erste
Stunt-Rennen
mit FX-Chip!
Jetzt ist wirklich
nichts mehr
unmöglich!*

TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 1994 Nintendo Co. Ltd.

**Neu und
exklusiv von
Nintendo®**

Bevor Du Stunt Race FXTM einschaltest, atme tief durch. Denn Du bist sofort mittendrin. In einer völlig neuen Dimension des Rennspiels. Mit dem neuen FX-Chip! Realistischer, als Du je zu träumen gewagt hast. Fünf abgefahrene Autos, vom Formel-1-Renner bis zum Monster Truck. 3 verschiedene Perspektiven und 24 Rennpisten. Der absolute Crash-Kurs in der FX-Technologie mit 4 verrückten Rennmodi: für Geschwindigkeit, Geschicklichkeit oder für den totalen Rennspaß mit 2 Spielern auf dem Split Screen. 3-D-Racing-Action ohne Limits. Deine Autos sind schneller, geschickter – einfach besser. Fahr ab auf Stunt Race FXTM!



Nintendo®

Have more fun!